

INCIDENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN LOS  
INDICADORES DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 7 Y 8 AÑOS EN  
CONTEXTOS NO ESCOLARIZADOS EN PEREIRA

ANA LEIDY ASPRILLA CALLEJAS

ANDREA ENRÍQUEZ CAJIGAS

YULIANY ANDREA BOLAÑOS RÍOS

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL  
PEREIRA  
2015

INCIDENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN LOS  
INDICADORES DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 7 Y 8 AÑOS EN  
CONTEXTOS NO ESCOLARIZADOS EN PEREIRA

ANA LEIDY ASPRILLA CALLEJAS

ANDREA ENRIQUEZ CAJIGAS

YULIANY ANDREA BOLAÑOS RIOS

DIRECTOR

MG. GERARDO TAMAYO BUITRAGO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL  
PEREIRA  
2015

## DEDICATORIA

Damos gracias a Dios y a cada una de nuestras familias por el amor y apoyo constante que nos permitieron llegar hasta este triunfo tan anhelado en nuestras vidas. Con amor...

ANA LEIDY ASPRILLA CALLEJAS

ANDREA ENRÍQUEZ CAJIGAS

YULIANY ANDREA BOLAÑOS RÍOS

## AGRADECIMIENTOS

Es realmente para nosotras muy valioso llegar a esta etapa tan importante, por ello y primero que todo le damos gracias a Dios por sus bendiciones que han llenado nuestras vidas.

A nuestras familias por su cariño, esfuerzo incondicional y constante, y por haber creído en cada una de nosotras

A nuestra universidad por los grandiosos docentes que también estuvieron durante todo el proceso de aprendizaje compartiendo sus conocimientos y experiencias.

Al docente y director de nuestro trabajo Gerardo Tamayo Buitrago que con su dedicación y paciencia nos guio en todo este largo y difícil camino que fue para nosotras una grandiosa experiencia.

A todos nuestros más sinceros agradecimientos por hacer parte de nuestro triunfo. Que Dios los bendiga siempre. Gracias.

ANA LEIDY ASPRILLA CALLEJAS

ANDREA ENRÍQUEZ CAJIGAS

YULIANY ANDREA BOLAÑOS RÍOS

## TABLA DE CONTENIDO

1. PROBLEMA.....	9
2. JUSTIFICACIÓN.....	13
3. OBJETIVOS.....	14
3.1. GENERAL.....	14
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	14
4. MARCO REFERENCIAL .....	15
4.1. MARCO CONCEPTUAL .....	22
En los siguientes dos apartados se abordaran en primer lugar la creatividad	22
4.2. MARCO ANCEDENTES .....	24
4.3. MARCO TEÓRICO.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1.1.1. Acerca de la creatividad. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1.1.2. Misticismo. La falta de visión científica. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1.1.3. Aproximación pragmática. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1.1.4. Aproximación psicodinámica. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1.1.5. Aproximación psicométrica al estudio de la creatividad.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
1.1.6. Psicología cognitiva y creatividad. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4.4. MARCO CONTEXTUAL.....	26
5. METODOLOGÍA.....	27
5.1. DISEÑO .....	27
5.2. POBLACIÓN .....	27
5.3. MUESTRA.....	27
5.4. VARIABLES .....	27
5.4.1. Juego intencionado.....	27
5.4.2. Criterios de creatividad .....	28
5.5. INSTRUMENTOS.....	28
6. RESULTADOS .....	35
7. ANÁLISIS.....	51
8. CONCLUSIONES .....	55

9. RECOMENDACIONES.....	57
10. BIBLIOGRAFÍA.....	58

## RESUMEN

En resumen el presente trabajo tiene como objetivo Identificar la incidencia del juego como estrategia pedagógica de la creatividad en niños y niñas de 7 y 8 años en contextos no escolarizados en un sector de Pereira, analizando las prácticas pedagógicas que reciben los niños.

Se ejecutó en la ciudad de Pereira en contextos no escolarizados en niños de edades de 7 y 8 años, se aplicó la teoría de Torrance, Ken Robinson, Stenberg, Gilbert y Guilford. Se aplicaron 11 juegos con intención, como una aproximación a los indicadores de la creatividad: elaboración, originalidad, fluidez y flexibilidad descritos por Torrance; los juegos abordados fueron modificados teniendo en cuenta de igual manera una prueba piloto, la revisión de un juicio de expertos y la revisión bibliográfica que en este caso está enmarcada en un contexto de psicometría, mientras que en este trabajo se realizó en un contexto pedagógico.

La aplicación pedagógica se hizo por parte de las investigadoras en un lazo de 8 sesiones con esta metodología los juegos fue en base a un circuito donde los niños tuvieron la oportunidad de jugar y equivocarse. Es así como los resultados de los juegos se muestran de manera cuantitativa para una metodología descriptiva. Estos resultados indican que los niños una aplicación de la creatividad en cuanto a la fluidez, pero no se nota una diferencia significativa en cuanto a: originalidad, flexibilidad y elaboración; por tal razón esto demuestra que en la escuela los niños no están siendo estimulados a partir del trabajo de los indicadores de la creatividad ya mencionado, lo que indica que aparentemente esto repercute en su vida cotidiana.

De la misma manera se propone que en la elaboración y adaptación del currículo se indague más profundo no solo haciendo énfasis en los contenidos sino en la manera como se enseña y se estimula a los niños, por lo tanto se recomienda que las prácticas educativas implementadas por los docentes brinden mayores posibilidades de creatividad a la hora de enfrentarse en cualquier situación.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo está direccionado a la aplicación de juegos intencionados desde algunas teorías que abarcan este tema, haciendo énfasis en algunos indicadores de la creatividad como: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Son tomados de referencias teóricas como las de Guilford, Ken Robinson, Richard, Gilbert, Robert Sternberg y también se aplican algunos test de Torrance. El objetivo de este trabajo es realizar una indagación acerca de cómo los niños entre edades 7 y 8 años trabajan los indicadores de la creatividad antes mencionados, a partir de juegos; algunos de estos son tomados de las pruebas de Torrance adaptándolos algunas modificaciones para el contexto en el que nos hemos enfocado. La población ha sido tomada al azar en contextos no escolarizados, de esta manera los resultados se exponen en cantidades de promedio y de moda o bases estadísticas básicas.

Por tanto aporta al lector, al contexto de la pedagogía y a los interesados una posibilidad de aplicar estos juegos con una intención parecida o con inferencia en el campo de los indicadores de la creatividad.

El siguiente trabajo se relaciona con la aplicación de juegos intencionados desde algunas teorías de juego y está enfocado en algunos indicadores de la creatividad: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Estos indicadores son tomados desde las teorías en este caso Guilford y son tomados de estores que en la actualidad son tomados en la educación o en el contexto de la educación Ken Robinson, Howard Gardner, Robert Sternberg y también se aplican algunos test de Torrance. Con este trabajo se ha pretendido indagar cómo los niños entre edad de 7 y 8 años se trabajan los indicadores de la creatividad antes vistos y se hace a partir de juegos. Algunos juegos son tomados de las pruebas de Torrance y han sido modificados para el contexto en el que nos hemos desarrollado y la población ha sido tomada al azar en algunos contextos educativos y en otros no en este caso los que corresponden los resultados se muestran en cantidades de promedio y de moda o bases estadísticas básicas. Aporta al lector o al contexto de la pedagogía y cualquiera que sea pueda aplicar estos mismos juegos con una intención parecida o que tenga una inferencia en el campo de la creatividad de los indicadores de la creatividad.



## 1. PROBLEMA

El niño que explora su entorno tiene la oportunidad de descubrirse a sí mismo y descubrir con los demás, de esta manera se fomenta un espacio de creatividad, como lo expone Taylor, dependiendo del contexto donde se desenvuelva el niño se le van a presentar muchas maneras de solucionar un problema (pensamiento divergente) buscando ideas flexibles y originales puesto que se le da la oportunidad de manejar objetos, situaciones y acciones.<sup>1</sup>

Por su parte Howard Gardner dice que una persona, en este caso los niños, son creativos según el contexto, es decir, puede que en un campo determinado lo sea pero en otro no, esto está relacionado con las inteligencias múltiples<sup>2</sup>

A su vez, el ambiente debe propiciar una serie de estímulos como la sensibilidad, es decir que tenga que ver con la vista, el oído, el tacto, el olfato y el gusto, igualmente el estímulo intelectual donde se presenten situaciones que generen novedad y los estímulos sociales donde se pueda desarrollar la empatía para poder sentir los problemas de los demás, sin embargo la escuela está más centrada en generar conocimientos en los niños para que sean eficaces y eficientes en la sociedad olvidándose de lo que es la formación integral de cada una de estas pequeñas personas.

Como lo han dicho los diferentes estudios el contexto es esencial a la hora de desarrollar la creatividad pues de estos depende que se la fomente o de lo contrario se la limite, es por eso que a los niños se les debe prestar esos espacios que generen la necesidad de pensar en nuevas estrategias para la resolución de problemas, es ahí donde ellos ponen en funcionamiento todas sus capacidades y destrezas estimulando su capacidad creatividad.

---

<sup>1</sup> BALLESTEROS, Arantza. Estudio sobre la creatividad infantil. Universidad de Valladolid. Facultad de educación y trabajo social. Departamento de expresión musical, Plástica y corporal. 2013. disponible en internet: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3955/1/TFG-G%20327.pdf>

<sup>2</sup> GARDNER, Howard. Estructuras de la mente, la teoría de las inteligencias múltiples. Colombia. Sexta reimpresión (FCE, Colombia), 2001.

Para Winnicott la elección y desarrollo de los juegos se realizan a partir del apego del niño a ciertas figuras y objetos, sobre las cuales proyecta representaciones mentales que son símbolos íntimos y muy cargados emocionalmente. Todas las experiencias vividas se hacen presentes en el juego.<sup>3</sup>

Para Wallon citado por Mercedes “... Los juegos de los niños constituyen simulacros que facilitan el acceso y dominio del campo simbólico. Sustituciones plásticas comparables con las del simulacro ritual, constituyen preludios de formas más elaboradas como el símbolo y el signo y posibilitan el paso de la inteligencia de las situaciones a la representativa. La función simbólica desempeña en esta transición un papel capital...”<sup>4</sup>

Los niños se involucran de tal manera en el juego, que de manera consciente o inconsciente llevan todas aquellas experiencias vividas a estas acciones es por ello que el juego debe partir de los intereses e ideas de los niños, favorecen los pensamientos creativos, promoviendo un buen desarrollo mental para la solución de diversos problemas, que potencializan las habilidades y competencias en un medio social, donde se requiere de personas innovadoras que presenten nuevas alternativas de transformación y cambio. Si se ofrecen las respuestas a cada uno de los niños estos no van a tener la posibilidad de generar ideas novedosas, de pensar diferente pero de manera creativa a partir de las diversas situaciones que los niños viven en su cotidianidad. El docente debe ofrecer herramientas a sus estudiantes en la construcción de sus propios conocimientos pero también debe dejarlo pensar por sí mismo.

---

<sup>3</sup>WINNICOTT, D, W. Exploraciones Psicoanalíticas I. Paidós. Buenos Aires, 1991.

<sup>4</sup>REYES NAVIA, Rosa Mercedes. El juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología. Bogotá. Segunda edición 1998. Coop.ED Magisterio. Disponible en: [http://books.google.com.co/books?id=sxNCofE8WW8C&pg=PA52&lpg=PA52&dq=wallon++los+juegos+constituyen+simulacros&source=bl&ots=SneiU1W4-D&sig=p\\_ZsxHxxQ9F7STjCNbCNV1bfmal&hl=es&sa=X&ei=mjwWVMuqO4v8oQTS3IHwBg&ved=0CCkQ6AEwAg#v=onepage&q=wallon%20%20los%20juegos%20constituyen%20simulacros&f=false](http://books.google.com.co/books?id=sxNCofE8WW8C&pg=PA52&lpg=PA52&dq=wallon++los+juegos+constituyen+simulacros&source=bl&ots=SneiU1W4-D&sig=p_ZsxHxxQ9F7STjCNbCNV1bfmal&hl=es&sa=X&ei=mjwWVMuqO4v8oQTS3IHwBg&ved=0CCkQ6AEwAg#v=onepage&q=wallon%20%20los%20juegos%20constituyen%20simulacros&f=false)

De tal manera Vigotsky plantea que "... Del mismo modo que toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria... El juego, con reglas más simples, desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que tan pronto como el juego queda regulado por normas, se descartan una serie de posibilidades de acción."<sup>5</sup>

El contexto social en el que se encuentran los niños, está estrechamente ligado a las acciones y comportamientos de estos en el desarrollo del juego, puesto que sus intereses se ven reflejados en él, porque son generadores de situaciones en los que los niños necesitan buscar de manera creativa, como solucionarlas.

Empecemos definiendo la creatividad como "una actitud que todos los individuos poseemos, unos más o menos desarrollada, para producir ideas y soluciones nuevas." Y el lenguaje como "un conjunto de signos y sonidos que ha utilizado el ser humano, para poder comunicarse con otros" teniendo claro estos dos conceptos podemos decir el lenguaje es sin duda, uno de los motores más importantes del desarrollo de la inteligencia en el niño y durante toda la vida. Todos conocemos y hacemos uso del mismo lenguaje, pero no todos lo usamos y aplicamos de la misma manera, ya que cada uno utiliza su imaginación y creatividad de manera personal para plasmar lo que piensa o siente.

Entendemos pues que la creatividad necesita de algo que la impulse, es decir, un deseo de hacer o resolver cierta situación, pero que no sea tensionante para el niño, en un ambiente que le permita desarrollar sus habilidades. Flanagan<sup>6</sup> citado por Esquivias plantea que "La creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución

---

<sup>5</sup> Op. cit., Vygotsky y la situación imaginaria en el juego. pág. 76. Disponible en internet: <http://www.bdigital.unal.edu.co/19936/1/15957-49212-1-PB.pdf>, fecha de visita octubre 2 de 2014.

<sup>6</sup> ESQUIVIAS, María Teresa. Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. Revista Digital Universitaria, 31 de enero 2004, Volumen 5 Número 1, ISSN: 1067-6079. Disponible en internet [http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf), fecha de visita septiembre 6 de 2014.

a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo".

Si bien la creatividad es muy importante en el lenguaje, no es una cualidad que se desarrolle de repente, sino que debemos trabajarla. Y el único modo de hacerlo es practicando, probando, experimentando. De este modo, como dice Guillermo en 1992 cit. en Abril Villalba en 1993, debemos educar al niño en su dimensión poética porque eso es cooperar en el conocimiento de sus posibilidades creadoras. Por tanto, desde las edades más tempranas en la escuela debemos permitir que los alumnos exploren las diversas maneras de expresión, porque "la función creadora de la imaginación pertenece al hombre común, al científico, al técnico" al respecto Rodari en 1975 aduce que los docentes no deberían centrarse en solo en enseñar el lenguaje en sí, sino en cómo usarlo para expresarse en distintos contextos.

Como afirma Vargas Fernández, "la creatividad sirve para afianzar una enseñanza más individualizada, ya que el sujeto creativo desarrollará su nivel expresivo en función de sus propias capacidades, de su interés por conocer las cosas, de su habituación a la lectura, de su amplitud de vocabulario, etc."

Para el abordaje de esta temática resulta pertinente al alumno expresarse con libertad y transformarlos de consumidores pasivos de literatura a creadores y recreadores; por tal motivo sí el niño debe crecer y desarrollarse en un ambiente rico en impulsos y estímulos al parecer se ve afectado la proporción de libre expresión, originalidad que transmita sin ninguna desconfianza lo que está sintiendo o pensando. Para ello, desarrollar la imaginación en los alumnos, que puedan ser creativos a través del lenguaje.

Las problemáticas mencionadas durante todo el apartado anterior conllevan al siguiente planteamiento ¿Cuál es la incidencia del juego como estrategia pedagógica de la creatividad en niños y niñas de 7 y 8 años en contextos no escolarizados en un sector de Pereira, analizando las prácticas pedagógicas que reciben los niños?

## 2. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo está orientado a evaluar la creatividad en niños y niñas de 7-8 años mediante símbolos, palabras y resolución de problemas. Por consiguiente será necesario exponer algunas ideas que apuntan a esta orientación.

Desde la teoría de Vygotsky entendemos como el contexto ha sido un factor importante para comprender como los niños se ven influenciados en sus procesos de aprendizaje, dependiendo de este porque puede ser favorable y no favorables para ellos, sin embargo es su interacción continua enfrentada a diversas situaciones lo que permite y beneficia en los niños hacia un verdadero aprendizaje y construcción del conocimiento siempre y cuando los ambientes sean

Propicios desde situaciones reales, enfrentadas o encaminadas a sus contextos cotidianos, porque las acciones humanas son interacciones constantes, simultaneas y cambiantes según la sociedad. Ello conlleva a que dentro de las diversas actitudes que asumen y enfrentan los niños se pueda reconocer las ideas flexibles que ayudan a estimular la creatividad.

Es de esta manera, como el lenguaje constituye un elemento fundamental en medio de los procesos de construcción y negociación de significados, permitiendo la participación dentro de la sociedad como herramienta inseparable de las transmisiones sociales en los niños, la creatividad se evidencia a través del lenguaje.

### 3. OBJETIVOS

#### 3.1. GENERAL

Identificación de los criterios de la creatividad a partir de una estrategia pedagógica con niños y niñas de 7 y 8 años en contextos no escolarizados en Pereira, analizando las prácticas pedagógicas que reciben los niños.

#### 3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aplicar un programa de juegos intencionados formulados desde los conceptos teóricos de los indicadores de la creatividad en niños y niñas de 7-8 años en Pereira.
- Evaluar los indicadores de la creatividad en niños y niñas de 7-8 años en un sector de Pereira a partir de juegos intencionados valorados en tiempo y repetición.
- Analizar los resultados de los juegos en cada edad y las diferencias que se presentan en la gestión de los indicadores de la creatividad desde una mirada pedagógica.

## 4. MARCO REFERENCIAL

### 4.1. MARCO TEÓRICO

Las teorías en las que se soporta el presente estudio hacen referencia a los planteamientos actuales sobre creatividad enfocados a contextos educativos y los que se proponen para su estímulo, enseñanza y mejoramiento.

Carlos Ruiz en su búsqueda y aplicación en los estilos de aprendizaje, en los que encuentra los siguientes aportes.

#### 4.1.1. Aportes conceptuales de creatividad.

Una de las definiciones más seguidas en los estudios sobre creatividad en la propuesta por Barrón quien aduce que la creatividad es la capacidad de producir respuestas adaptadas e inusuales, a su vez se apoyó en Murray, al referirse a la creatividad como proceso de realización cuyos resultados son desconocidos, con una condición de tener valor y novedad.<sup>7</sup>

A su vez, y antes de Barrón, Stein sigue la línea marcada por Murray, considerando la Creatividad una obra personal, aceptada como útil o satisfactoria por un grupo social en un momento determinado.

Para Fernández Huerta la Creatividad es la conducta original productora de modelos o seres aceptados por la comunidad para resolver ciertas situaciones. Con una referencia clara a la conducta con una relación directa de la conducta del individuo y su personalidad.

Otro autor como Oerter considera que la Creatividad representa el conjunto de condiciones que preceden a la realización de las producciones de formas nuevas que constituyen un enriquecimiento de la sociedad.

Aznar considera que la Creatividad, designa la aptitud para producir soluciones nuevas, sin seguir ningún proceso lógico, es decir que funciona con relaciones lejanas entre los hechos, los conocimientos y los objetos, relacionando así la Teoría Asociacionista, cuyo principal representante es Mednick, autor del Test de Asociaciones Remotas (RAT) como instrumento para la evaluación de la Creatividad que gozó de gran reconocimiento en la década de los ochenta.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> RUIZ, Carlos. Creatividad y estilos de aprendizaje. Universidad de Málaga. España. Disponible en internet: <http://www.biblioteca.uma.es/bbl/doc/tesisuma/16703947.pdf> consultado Octubre 10 2014.

<sup>8</sup> Ibid.

Solo hasta 1976, Torrance hace su aporte desde las investigaciones en el campo de la Creatividad, y la define como un proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a la falta de armonía, etc.; de reunir la información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y, finalmente, de comunicar los resultados.

Por lo tanto, Ruiz analiza las diferentes definiciones con las cuales busca relacionar la creatividad en el contexto educativo y encuentra que Mackinnon 1962, se muestra muy interesado en el estudio de la personalidad creativa, y una serie de autores que marcan una corriente de investigación muy conocida en la actualidad: "Problem solving". Por lo que concluye que en el planteamiento de la creatividad debe reunir, según esta postura, tres condiciones: 1) implica una respuesta o una idea que es nueva o al menos es infrecuente estadísticamente; 2) se adapta a la realidad en cuanto resuelve un problema; y 3) es evaluada, elaborada, desarrollada y aplicada.

En ese sentido, desde esta postura la creatividad sería un proceso que envuelve originalidad, adaptación y realización, que parte de un problema y finaliza con la resolución de este, ya sea un problema de naturaleza artística, científica o tecnológica.

En definitiva para Mackinnon, "La esencia de la Creatividad es la solución de un problema de manera original, en otras palabras, es la solución creativa de problemas"

Más adelante, y siguiendo con el recorrido conceptual en el siglo XX, Pickard en el año 1990, redefine los pilares básicos de la Teoría Asociacionista, introduciendo una visión transformacionista de esas relaciones remotas que daban origen a la Creatividad. Desde este nuevo punto de vista la Creatividad es un proceso de asociación que implica una transformación profunda de lo que sabemos hasta el momento; una transformación que puede adoptar infinidad de formas, sin embargo no se puede decir que la creatividad no resulta de la actividad transformacional puesto que no es sinónimo de transformación.

Finalmente, tal y como manifiesta Young, Ruiz considera que el serio problema inicial para definir la creatividad refleja el hecho de que nuestra sociedad, a pesar de los importantes cambios que han tenido lugar en la segunda mitad del siglo XX, sigue respetando menos la Creatividad que la Inteligencia y/o la Habilidad



Académica como tópicos de estudio; un hecho fácilmente contrastable en la vida diaria de nuestras escuelas.

Actualmente en el contexto de la creatividad, Robinson plantea este campo de estudio como uno de los ejes de la educación no solo en edad infantil, ya que requiere de un manejo adecuado que propicie estrategias para la cultura y sociedad cambiante. Para Robinson la creatividad es “el proceso de tener ideas originales que tengan valor” lo que implica la trascendencia de lo actual, de lo nuevo no solo en generar cosas o artículos nuevos, sino en las ideas y formas de desempeño en los contextos humanos donde se tengan que tomar decisiones, cumplir tareas y ayudar a otros, de actuar con imaginación.<sup>9</sup>

“La creatividad es un proceso del pensamiento, un mecanismo intelectual a través del cual se asocian ideas o conceptos, dando lugar a algo nuevo, original. Implica la redefinición del planteamiento, del problema, para dar lugar a nuevas soluciones”<sup>10</sup>.

La Innovación Educativa, dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en contextos no escolarizados donde padres de familia y docentes en formación o profesionales identifican las fases de creatividad en los niños(as) de 9 a 10 años permite tomar como referente a Ken Robinson, quien nos muestra el panorama de la realidad de los seres humanos, en especial de los niños donde se forman con sistemas educativos para el mundo, la producción, la mano de obra debido a la falta de conocimiento porque no se le da la importancia a la creatividad que debería darse, ken Robinson plantea “La creatividad se aprende igual como se aprende a leer.”<sup>11</sup>

Por esta razón es necesario afianzarlos, identificarlos y ponerlos en práctica por que como el mismo autor lo dice al creer no adquirimos creatividad si no que crecemos perdiéndola es por tal razón que la creatividad es esa capacidad de crear, de producir cosas e ideas nuevas y valiosas, ya que el cerebro requiere estimulación para llegar a la innovación.

La actividad creativa tanto por parte de los padres como de los docentes debe ser intencionada y apuntar a un objetivo lógico a través de la orientación, el acompañamiento para obtener excelentes resultados en contextos no

---

<sup>9</sup> ROBINSON, Ken. ARONICA, Lou. El elemento, descubrir tu pasión lo cambia todo. Random House Modadori. S.A. Barcelona. 2009. Pg. 99.

<sup>10</sup> ALVAREZ, Eliza. Creatividad y pensamiento divergente desafío de la mente o desafío del ambiente. 2010. Disponible en internet [file:///D:/Usuario/Downloads/creatividad\\_y\\_pensamiento\\_divergente.pdf](file:///D:/Usuario/Downloads/creatividad_y_pensamiento_divergente.pdf). Fecha de consulta Agosto 31 del 2014.

<sup>11</sup> ROBINSON, Ken. “Secretos de la creatividad” Redes nº 89 Disponible en internet: <http://www.youtube.com/watch?v=TOHaSdZfwP4>. Fecha de consulta junio 25 del 2014.

escolarizados. En su realización se pueden tomar posturas o adoptar posturas donde la creatividad va guiada a la forma artística, literaria o poética, por lo tanto es estigmatizada en esta área en particular.

Debemos tener en cuenta que la creatividad es el principio básico para el mejoramiento de la inteligencia partiendo de su función significativa con las múltiples redes neuronales que hacen parte del ser humano en su parte personal, teniendo todo esto claro y dando importancia a lo realmente necesario nuestros futuros niños y estudiantes generan progreso a la sociedad, generando nuevas estrategias fundamentales en el enfrentamiento de un contexto real y tangible. Es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta.

Ken Robinson, sostiene que la Innovación educativa: "Debe ser personalizada para el talento de cada estudiante, la pasión y los estilos de aprendizaje, y que la creatividad debe estar integrada en la cultura de cada escuela.

#### 4.1.2. Diferencia entre inteligencia y creatividad.

Muchas investigaciones sobre creatividad dan a conocer que la inteligencia es una concepto que parte del término creatividad y los dos son diferentes por ello "Wallach y Kogan consideran que la inteligencia es un conjunto de aptitudes que están interrelacionadas y que se refieren a la retención, transformación y utilización de los símbolos verbales y numéricos y en donde se requieren la memoria y la aptitud para resolver problemas, así como las destrezas de manipular y enfrentar conceptos.

Estos autores realizaron estudios que indicaron que los índices de creatividad y los de inteligencia tendían a ser independientes entre sí y, mediante los datos obtenidos, confirmaron que en los escolares, la creatividad es un tipo diferente de excelencia cognitiva en comparación con la inteligencia general.

Feist y Barrón También indican que la inteligencia es talento y destreza en el procesamiento de la información, resolución de problemas y razonamiento abstracto; mientras que la creatividad es una capacidad específica, no sólo para la solución de problemas, sino también para resolverlos de manera original y con determinadas adaptaciones.

La mayoría de investigadores están de acuerdo en afirmar que la inteligencia y la creatividad son diferentes; pero que se relacionan. También Corbalán y otros consideran que aunque hay afirmaciones de uniformidad entre la creatividad y la

inteligencia, ya que expresan planteamientos de que son dos entidades que están muy relacionadas, estas tienen su propia autonomía.<sup>12</sup>

Para Gardner la creatividad no es lo mismo que inteligencia; un individuo puede ser mucho más creativo que inteligente o mucho más inteligente que creativo. Gardner, citado por Ruiz, hace referencia a su teoría sobre las inteligencias múltiples, basado en el estudio de siete individuos, en donde cada uno sobresalía con una inteligencia humana diferente y su avance creativo suponía el uso de símbolos, imágenes y operaciones asociadas con una inteligencia concreta que actuaba en una disciplina o campo concreto.

Clasifica estas inteligencias como la lógico matemática, la espacial, la artística, la social, la intra e interpersonal, la lingüística y la kinestésico corporal<sup>13</sup>.

Para el presente estudio se toma la creatividad aduciendo las diferencias con la inteligencia en cuanto la aplicación metodológica que se plantea está orientada a los criterios de la creatividad desde la acción pedagógica de juegos intencionados.

#### 4.1.3. Creatividad en la escuela.

Ken Robinson habla sobre cómo las escuelas matan continuamente la creatividad en los niños y niñas su argumento es "mi argumento es, todos los niños tienen un tremendo talento y que nosotros lo despilfarramos, despiadadamente."<sup>14</sup>

Así que quiero hablar de la educación y quiero hablar de la creatividad. Mi argumento es que ahora la creatividad es tan importante en la educación como la alfabetización, y debemos tratarla con la misma importancia.

Ahora, nuestro sistema educativo se basa en la idea de capacidad académica. Y hay una razón. El sistema entero fue inventado, alrededor del mundo, no había sistemas públicos de educación en realidad, antes del siglo XIX. Todos ellos se crearon para satisfacer las necesidades de la industrialización.

Continúa Robinson aduciendo que nuestra única esperanza para el futuro consiste en adoptar una nueva concepción de la ecología humana, una en la que empezamos a reconstituir nuestra concepción de la riqueza de la capacidad humana. Nuestro sistema educativo ha socavado nuestras mentes de la misma

---

<sup>12</sup> Ibíd.

<sup>13</sup> CHACÓN, Yamileth. Una revisión crítica del concepto de creatividad. Universidad de Costa Rica Facultad de Educación 2005. Disponible en internet <file:///D:/Usuario/Downloads/creatividad%20articulo.pdf>. Fecha de consulta Septiembre 27 del 2014

<sup>14</sup> ROBINSON, Ken. Humanismo y creatividad. Disponible en internet: <http://humanismoyconectividad.wordpress.com/tag/cambiando-paradigmas/>

forma que hemos socavado la tierra, para un determinado producto, y para el futuro, esto no nos servirá.<sup>15</sup>

Tenemos que ser cuidadosos ahora para usar este don con sabiduría, y para evitar algunos de los escenarios de los que hemos hablado. Y la única manera en la que lo haremos es viendo nuestras capacidades creativas como la riqueza que son, y viendo a nuestros niños como la esperanza que son. Y nuestra tarea es educar a la totalidad de su ser, para que puedan enfrentar este futuro - por cierto, tal vez nosotros no veremos este futuro, pero ellos lo harán. Y nuestro trabajo consiste en ayudarles a hacer algo con él”<sup>16</sup>

#### 4.1.4. Acerca de la creatividad.

La iniciativa sobre el estudio de la creatividad es su inherencia al ser humano y sus habilidades que los diferencian sobre otras especies, además de las inquietudes que en materia de educación se siguen haciendo estudiosos del tema y su repercusión en el desempeño en ambientes que requieren permanentemente de una acción creadora, de la innovación, de la solución de situaciones de forma distinta y con mejores alternativas, solo como seres humanos podemos crear nuevas formas si actuamos de forma creativa.<sup>17</sup>

En la aproximación psicométrica al estudio de la creatividad, se atiende lo planteado por Guilford desde 1950 en la Conferencia de la APA, cuando se dispone de una nueva perspectiva para el estudio de la Creatividad.

Allí se desarrollaron los principales instrumentos para la evaluación y medida de la Creatividad, sobre el constructo del Pensamiento Divergente, y que contaban con subescalas para puntuar las que se consideraban las principales dimensiones del pensamiento creativo: fluidez (nº de respuestas diferentes), flexibilidad (nº de categorías de respuestas relevantes), originalidad (infrecuencia estadística de la respuesta), y elaboración (riqueza de detalles de la respuesta).

Es en este punto de la madurez de la investigación cuando se progresa con la utilización de tests de lápiz y papel como instrumento sencillo y de fácil administración para la medición de la Creatividad como el caso de Torrance ya en 1974. A pesar de este avance investigativo, se considera que los problemas y dificultades que fueron, y siguen siendo, duramente criticados. Por un lado, una crítica conceptual rechaza la eficacia de estos instrumentos para el estudio de la

---

<sup>15</sup> Entrevista de Ken Robinson. Las escuelas matan la creatividad, disponible en internet, <http://www.diegoleal.org/social/blog/blogs/index.php/2008/06/11/ted-talks-ken-robinson-las-escuelas-mata?blog=2>, fecha de visita septiembre 10 del 2014.

<sup>16</sup> Ibíd.

<sup>17</sup> ROBINSON, Ken. ARONICA, Lou. El elemento descubrir tu pasión lo cambia todo. Bogotá. Random House Mondadori. 2009.

Creatividad frente a otras estrategias como pueden ser el análisis de dibujos y/o escritos.

Es así como se sigue criticando por la idea de que las tradicionales dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración son suficiente para abordar la totalidad del concepto de Creatividad y, por tanto, las puntuaciones obtenidas en las medidas de estas dimensiones no pueden ser interpretadas como medidas operativas de la Creatividad del sujeto. Estas críticas marcan una duda de método y del concepto frente a la producción y utilización de instrumentos de evaluación de este tipo y el nacimiento de perspectivas científico-psicológicas preocupadas por configurar un conocimiento de los procesos mentales implicados la producción creativa.

#### 4.1.5. Psicología cognitiva y creatividad.

Esta perspectiva o corriente psicológica se aproxima al estudio de la Creatividad con un objetivo básico y claro: la comprensión de las representaciones mentales y procesos cognitivos sobre el que se construye el pensamiento creativo. Los principales representantes de esta corriente son FINKE, WARD y SMITH en 1992 quienes exponen su teoría bajo el modelo Geneplore, en el que el pensamiento creativo pasa por las fases de generación que consiste en la construcción de representaciones mentales referentes a estructuras pre-inventivas, que se convierten en los motores del descubrimiento creativo. Ya en la fase de exploración se explotan las propiedades de estas estructuras pre-inventivas para proponer ideas creativas.

Al respecto psicólogos como STERNBERG y LUBART aducen que “Un número de procesos mentales podría entrar dentro de estas fases de invención, incluyendo procesos de recuperación, asociación, síntesis, transformación, transferencia analógica, y reducción categorial”<sup>18</sup>

Más recientemente Para Robert Dilts: La creación es parte de un proceso generativo que consiste en crear algo nuevo y materializarlo, volverlo real, tangible. La creatividad a diferencia de los sueños, que se quedan en sueños, consiste en aportar herramientas para cumplir los sueños en vez de solamente soñar. Hasta cierto punto hay quien nace con una especie de chispa, sin embargo el talento debe ser trabajado para hacerlo más preciso y así la persona podrá desarrollar todo su potencial.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Ibíd. P.35.

1. <sup>19</sup> PUNSET, Elsa. Entrevista Robert Dilt sobre creatividad. Redes. España. Consultado marzo 7 2014. Disponible en internet: <http://www.youtube.com/watch?v=CHMnWU37WuA>

Siguiendo a Elsa Punset, plantea en la misma conversación, los aportes que en el campo de la aplicación de la creatividad propuso Walt Disney como siguen:

#### Fases del proceso creativo

- Fase de los sueños: donde uno se plantea ¿qué es posible?, ¿qué podemos hacer?, ¿hay algo nuevo?, ¿a dónde podemos ir?
- Fase realista: ¿cómo podemos llegar allí?, ¿cuáles son los pasos concretos para ello?, ¿cómo pasamos ahora de dónde estamos ahora al sueño? Lo llamó Imaginering, combina dos palabras, imaginación que implica el conocimiento divergente e ingeniería que es este análisis racional paso a paso.
- Fase crítica: quien llega a analizar si ¿falta algo?, ¿la idea es suficientemente buena?, ¿se están cumpliendo los requisitos?, ¿se puede hacer a tiempo?, cabe decir que el crítico no debe ser destructivo.
- Los tres deben actuar juntos, el soñador sin el realista o el crítico no es más que un soñador. Todos podemos llegar a cumplir con las tres fases.

Y en este mismo contexto Ken Robinson, afirma que la creatividad funciona cuando en primer lugar hay que producir nuevas ideas, imaginar diferentes posibilidades, considerar opciones y alternativas. Es decir, actividades **de** búsqueda. Después hay que desarrollar estas ideas juzgando -es decir, evaluando- cuáles son más efectivas o parecen tener más calidad. El momento de la evaluación requiere juicio, reflexión y razonamiento crítico. La evaluación puede ser individual o compartida, de manera inmediata o a largo plazo. Estos procesos no implican una secuencia predecible, sino que interactúan los unos con los otros. Aunque, en conjunto, el trabajo creativo consiste en un delicado equilibrio entre producir ideas, evaluarlas y perfeccionarlas<sup>20</sup>

## 4.2. MARCO CONCEPTUAL

En los siguientes dos apartados se abordarán en primer lugar la creatividad

- Creatividad:

Es Guilford quien considera el pensamiento divergente como entidad propia e independiente. Y es así como varios autores iniciaron a interesarse por este tema, tales como Torrance (1962, 1963); Taylor (1964) y Parnes (1967). Por su parte

---

<sup>20</sup> MARINA, José. Energía creadora, ciencia y tecnología – invitado del mes Ken Robinson. Disponible en internet: <http://www.energiacreadora.es/ec-11/invitado-del-mes-ken-robinson/>. Junio 6 de 2014.

Guilford define la creatividad como un conjunto de aptitudes definidas principalmente por dos categorías: la producción divergente y los productos transformacionales(Guilford, 1950, 1959, 1967).

La producción divergente hace referencia a la capacidad para generar alternativas lógicas a partir de una información dada, cuya importancia se evalúa en función de la variedad, cantidad y relevancia de la producción a partir de la misma fuente según Romo en 1996. Al respecto Perkins plantea que la creatividad no es sólo cuestión de aptitudes sino que se trata más bien de una disposición por lo tanto se incluyen, tanto aspectos cognitivos, conocimiento de base, dominio de ciertas materias, como rasgos de personalidad, intereses y motivaciones según Sternberg y Lubart en 1993; Treffinger, Feldhusen y Isaksen en 1990 y Urban en 1990 y 1995.

La imaginación en este proceso de creatividad es muy importante por ello Osborn en 1979 señala que la imaginación es el principio motor de toda actividad creativa y le atribuye dos funciones fundamentales: por un lado, encontrar ideas; y, por otro, transformar lo encontrado. Por consiguiente según Martin dale crear implica llevar a cabo transformaciones o nuevas combinaciones y asociación es entre elementos mentales. Es así como para Khatena la imaginación podría definirse como la capacidad de la mente de considerar elementos que no están presentes en los sentidos. Es decir la imaginación le permite a los sujetos ir más allá de lo que ya existe, por su parte Menchen capacidad mental que implica la formación de representaciones de personas, objetos o situaciones que no se encuentran presentes en el momento actual. Imaginar equivale a construir imágenes mentales, visualizar, asombrarse, soñar, e ir más allá de lo percibido o lo real a su vez plantea como en la escuela se limita a los estudiantes y plantea como para el desarrollo de la creatividad se requiere incentivar las siguientes capacidades:

- La fantasía: Implica salir de las percepciones cotidianas y alejarse del mundo real. Para fomentar la fantasía es necesario plantear situaciones inverosímiles, especular con deseos y ensoñaciones.
- La intuición: Implica la visión súbita de algo de una manera nueva y peculiar. Requiere el ser capaz de mirar dentro de uno mismo y fiarse del propio conocimiento interior.
- La asociación: Implica la capacidad de unir y combinar ideas, palabras e imágenes que en apariencia no guardan relación alguna.

Por lo cual a su vez resalta que se hacen necesarias ciertas condiciones para facilitarla:

- Una motivación inicial: Por ello algunas pruebas de imaginación se plantean al niño a modo de juego para, a través de este carácter lúdico, crear la motivación necesaria para que emerja la imaginación creativa.

- Legitimidad del pensamiento divergente: El niño debe tener claro que existe libertad para pensar sobre lo poco probable e incluso lo absurdo. Qué se espera de él que sea capaz de romper con lo común y lo obvio. Por desgracia, a menudo padres y profesores le han animado a reprimir su fantasía y espontaneidad. Para ello, en las pruebas de imaginación es aconsejable, además de presentar las situaciones de la prueba como un juego, animarle en las consignas a que piense e imagine cosas que a nadie más se le ocurrirían.
- Necesidad de dar tiempo para la reflexión. Por tanto se requieren pruebas que no impliquen una restricción fija de tiempo.
- Juego: según RUSSEL es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella si no por sí misma.

#### 4.3. MARCO ANTECEDENTES

Se toma inicialmente el estudio de Rodríguez-Muñoz en 2011, Contribuciones de la neurociencia al entendimiento de la creatividad humana. En el que se aduce que la creatividad y el proceso creativo son conceptos complejos. se han realizado diferentes formulaciones acerca de estos, sin embargo Rodríguez-Muñoz en 2011, hace una definición de creatividad, refiriéndose a esta como la capacidad que posee cada persona para producir ideas originales y, a partir de estas, originar materiales nuevos tomando siempre como referente el contexto social en el que tienen ocasión esas innovaciones; siendo el arte el espacio propicio para su desarrollo y análisis, a pesar de que puede ser estudiada desde diferentes ámbitos del conocimiento.

Diferentes autores realizan diferentes aportes de esta entre ellos Corbalán-Berna (2008) quien define la creatividad como la capacidad de utilizar conocimientos e informaciones de forma innovadora y de hallar soluciones divergentes a los problemas. Rouquette en 1973 habla de asociaciones teóricas principales tales como: un don divino, un producto, un rasgo de la personalidad y como un proceso. Para Chávez (2010) es un proceso que consiste en general algo conceptual, material o estético, nuevo y o transformador que se genera o desarrolla a partir de tres etapas: (1) asociación-integración donde las personas hacen asociaciones de su mundo externo con su interno tomando conciencia de estas; (2) elaboración en donde las personas hacen uso de las asociaciones anteriores para producir sus obras haciendo uso de su talento.; y la (3) comunicación que se refiere al proceso de hacer pública la creación de cada persona transmitiendo de esta forma su interioridad a otras personas externas a ello, produciendo en estos nuevas



percepciones. En síntesis estas tres etapas lo que permiten a las personas receptores en nuevos creadores a partir de las transmisiones de interioridad.

No obstante la creatividad abordada desde la neurociencia puede ser de gran utilidad para descubrir cuál es el funcionamiento del cerebro. Y he aquí algunos de los avances neurológicos Jung et al.(2010) sugiere que existe una distribución significativa de las áreas cerebrales durante el proceso creativo y sostienen el flujo de información. Sin embargo actualmente el cerebro es asumido con una función globalizador, donde cortex cerebral es el residente de las bases neuronales responsables de las funciones cognitivas superiores ( Fuster 2002), por lo tanto es la encargada de procesar información compleja que llega que llega al cerebro, buscar soluciones, formular planes, proponer estrategias para un comportamiento social de acorde al contexto en el que se produce dando finalmente instrucciones al cortex motor para realizar dichas acciones.

Es así como Flaherty (2004-2005) a partir de dichos aportes entre otros, prepondera el sistema límbico como el encargado de gestionar las respuestas fisiológicas antes los estímulos emocionales durante el proceso en el que tiene lugar la generación de nuevas ideas y vincula las disfunciones del lóbulo frontal con el bloqueo creativo, refiriéndose a este como la falta de ideas originales, que puede estar ligada a determinadas perturbaciones en el funcionamiento del lóbulo frontal. Chávez et al (2004) constato que la creatividad se encentra en sintonía con un mayor flujo cerebral en las áreas que se relacionan con el procesamiento multimodal y de emociones, concluyendo así que la creatividad es un proceso dinámico que implica la integración de todos estos procesos, realizándose en un sistema muy distribuido en el cerebro. Permitiendo presentar así algunas condiciones para la creatividad y Boden en 1998 a un signo fundamental del comportamiento inteligente en el ser humano mientras que para Kalbfleish en 2004 la creatividad precisa consientes intelectuales mínimos, por lo que referirse a tener talento no equivale siempre a capacidades intelectuales elevadas.

Conclusión: Aunque la creatividad ha sido investigada desde varias disciplinas la investigación neurocientífica ha tenido avances significativos que han permitido comprender un poco el proceso de creatividad en el ser humano, aunque este concepto sea algo complejo. Sin embargo estos acercamientos contribuyen a un mejor acercamiento a conocer más sobre el cerebro humano y como funciona. A pesar de ser un proceso complejo diferentes autores han realizado diferentes aportaciones a su significado, noción o definición.

#### 4.4. MARCO CONTEXTUAL

El Remanso, es un barrio entre otros perteneciente a la comuna de villasantana que se han conformado a causa de múltiples aspectos, entre ellos desplazamiento, pobreza, desempleo entre otros. Estos aspectos han originado que los diversos barrios que conforman la comunidad de villa santana están rodeados de un ambiente de inseguridad, drogadicción, pandillas y diversos grupos alzados en armas.

El alto índice de pobreza debido sobre todo al desempleo, carencia de oportunidades, de estudio y entre otros conlleva a que muchos de los integrantes de esta comuna entre ellos niños y adolescentes prefieran no asistir a clase y dedicarse a actividades ilícitas. Se presentan muchos homicidios y hurtos. Gran parte de los padres de familia son jóvenes adolescentes, sus condiciones de vida y las de sus pequeños hijos son devastadoras, no tienen con qué sobrevivir. Las personas que fueron reubicadas en esta comuna son personas provenientes de diversos lugares entre ellos: caracol la curva, plumón, la dulcera, el dorado, la platanera, avenida del rio Bosques de Combia, Bosques del Otún, La Palma, Leningrado, Nacederos, Plumón Alto, entre otros, consideradas zonas de alto riesgo y habitadas por familias desplazadas.

La falta de oportunidades, el bajo índice de alfabetización entre diversos factores conllevan a que muchos de los habitantes reubicados de estas comunas prefieran optar por una vía fácil, para ganar dinero y “vivir bien”.

## 5. METODOLOGÍA

### 5.1.DISEÑO

El presente estudio se realiza con una metodología descriptiva de investigación cuantitativa en la que se evalúa un grupo a partir de una batería de juegos probados en las variables de la creatividad.

Para tal efecto se realizan 11 juegos que miden los indicadores de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración que demuestran los sujetos en el campo de la creatividad.

### 5.2.POBLACIÓN

La población corresponde a 160 niños y niñas entre los 7 y 8 años del barrio El Remanso de la ciudad de Pereira con las mismas características en cuanto a nivel de estudio, y estrato social.

### 5.3.MUESTRA

Se realiza el estudio con 90 niños y niñas entre los 7 y 8 años de edad en contextos no escolarizados, los cuales participaron de jornadas

### 5.4. VARIABLES

#### 5.4.1. Juego intencionado

Definición: son actividades que generan momento de juego intrínseco, tienen una marcada intención de llevar al participante a un desempeño que busca un logro dejando la forma de ejecución a la deliberación del sujeto. Para este estudio se aplican juegos de mesa

Unidad de medida: menor tiempo, numero de intentos. Según corresponda a cada juego

Valoración: 11 juegos realizados con la metodología bazar que consiste en que cada juego se encuentra en una base y los participantes inician en la que quieran y van pasando por todas las demás hasta completar todos los juegos. En cada una es atendido por una docente quien explica en juego y le asigna el valor según la unidad de medida determinada.

#### 5.4.2. Criterios de creatividad

Definición: para este estudio se adopta los criterios de la creatividad como el uso que un sujeto demuestra para resolver una prueba o exigencia en un contexto dado. En este caso se aplican los criterios de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Unidad de medida: tiempo utilizado para usar cada criterio, numero de intentos en la ejecución en un periodo de tiempo no mayor a 4 minutos según la prueba.

Valoración: se da como valoración números enteros en un lapso no mayor a 4 minutos, y minutos y segundos.

### 5.5. INSTRUMENTOS

Las pruebas realizadas a los niños y niñas entre las edades comprendidas de los 7 y 8 años en contextos escolarizados resultan de las adaptaciones de los juegos planteados en la prueba de creatividad realizada por Artola para la evaluación de la creatividad.

Se aplica una serie de juegos intencionados, donde los niños y las niñas deben resolver situaciones físicas no motoras, y son valorados en la forma como ejecutan su trabajo ya sea por número de ideas o por tiempo tomado para la ejecución.

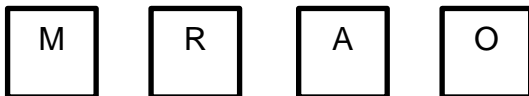
Los juegos tienen como objetivo conocer la creatividad de los alumnos e identificar las fases de la capacidad creadora, y los indicadores tales como la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

Los juegos o estrategias intencionadas de evaluación son las siguientes:

#### **ACTIVIDAD 1**

##### **COMBINA LETRAS**

Construir el mayor número de palabras que tengan significado con las letras M, R, A, O en 30 segundos.



Valoración:

Número de palabras que construye en un tiempo de 2 minutos.

Solo se valen en idioma español

---

---

---

---

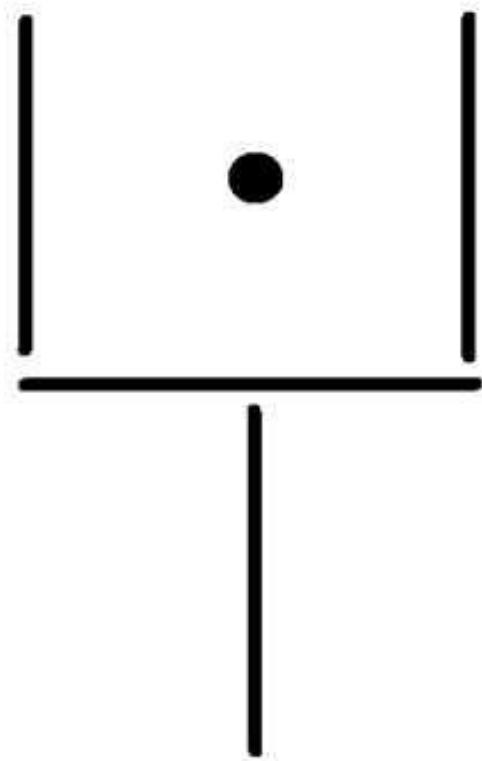
Este juego permite ver en sujeto la fluidez e imaginación y ha sido incluido para explorar la capacidad de los sujetos para explorar.

**TOTAL PALABRAS:** \_\_\_\_\_

## **ACTIVIDAD 2:**

### **SACA EL OBJETO DE LA Y**

A continuación se presentan 4 palos, tres están encerrando el punto negro y otro esta debajo del cuadro, trata de mover los palos que encierran el punto negro de tal manera que el punto quede por fuera y los palos vuelvan a estar en la misma forma en la que estaban.



VALORACIÓN: tiempo que se toma en solucionar el juego, máximo 2 minutos

Tiempo ejecutado: \_\_\_\_\_

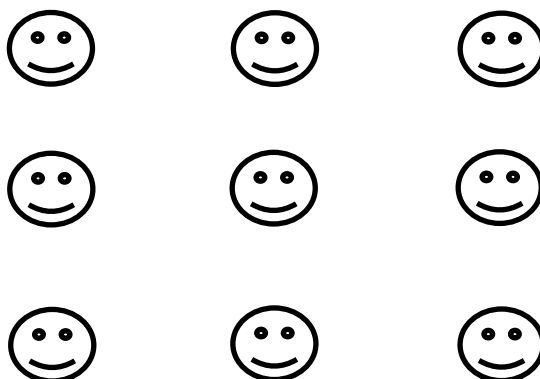
Intentos: \_\_\_\_\_

Recursos: cronómetro, 4 palos de helado, un objeto plano

## FLEXIBILIDAD

### ACTIVIDAD 1 flexibilidad

Trata de hacer solo 4 trazos sin alzar la mano ni dejar ningún punto por fuera para unir las 9 caritas:

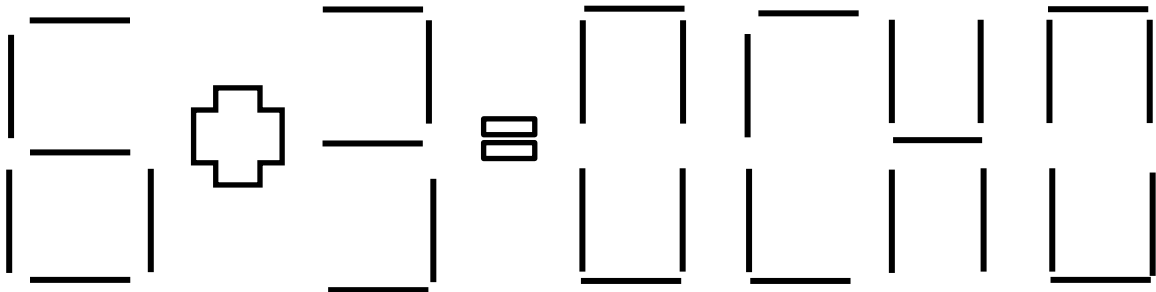


Evaluación: tiempo que toma el sujeto en realizar la prueba menor a 2 minutos

\_\_\_\_\_

## PALITOS

Observa la operación matemática, quita un solo palito para que sea verdadera.



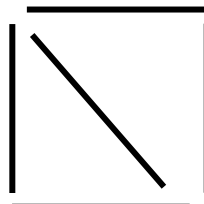
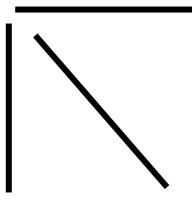
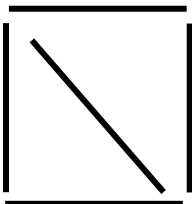
EVALUACIÓN: Tiempo que toma en realizar el juego \_\_\_\_\_

No mayor a 2 minutos

## DE QUINCE A UNO

### JUEGO

Sacar 5 palitos para dejar UNO



EVALUACIÓN: tiempo que tarda en resolver el juego \_\_\_\_\_

Máximo 2 minutos

### **PUNTO EN EL BLANCO**

Hacer un punto en el centro de un círculo sin levantar el trazo

EVALUACIÓN: Tiempo en que realiza el juego en 2 minutos

### **DE ARDILLAS A DINOSAURIOS**

Preguntar al participante: Qué pasaría si de repente las ardillas se convirtieran en dinosaurios.

EVALUACIÓN: Número de posibilidades en un 2 minutos

### **OBJETALABRA**

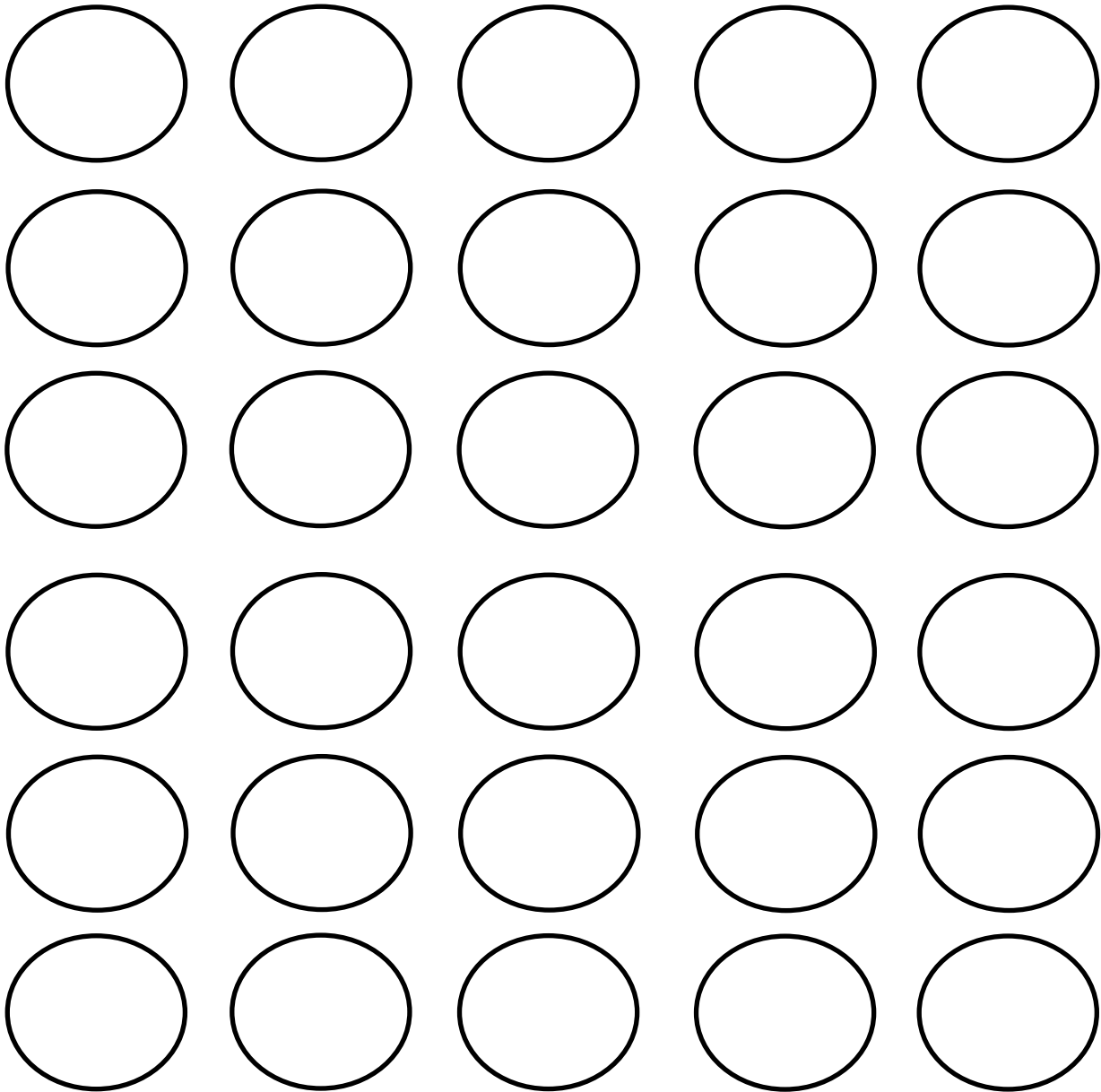
Inventar nuevas palabras inspiradas en el nombre de 4 palabras sacadas al azar y darles un significado.

Evaluación: Número de opciones en 2 minutos



## CIRCULITOS

¡Te invito a que dibujes lo que te imagines por cada círculo en 2 minutos!



**EVALUACIÓN:** Numero de figuras realizadas en 2 minutos. \_\_\_\_\_

## LOS SUPER CLIPS

### ACTIVIDAD 1 originalidad

TOTAL USOS: \_\_\_\_\_



Imagen: 100 x 100 px - free download - imageplayground.com



Imagen: 100 x 100 px - free download - imageplayground.com

**¿Qué otros usos aparte de sujetar papel le puedes dar en 2 minutos?**

---

---

---

---

---

### ACTIVIDAD 2 originalidad

**¿QUÉ PASARÍA SI NO EXISTIERA LA NOCHE?**

**Escribe tus ideas una en cada línea, si necesitas más líneas puedes usar la parte posterior de la hoja en 2 minutos.**

---

---

---

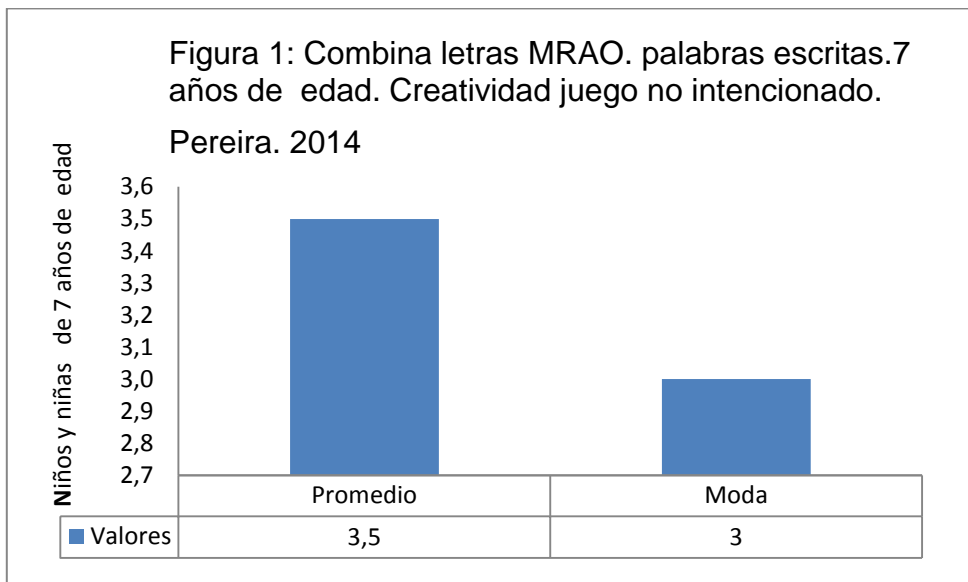
---

---

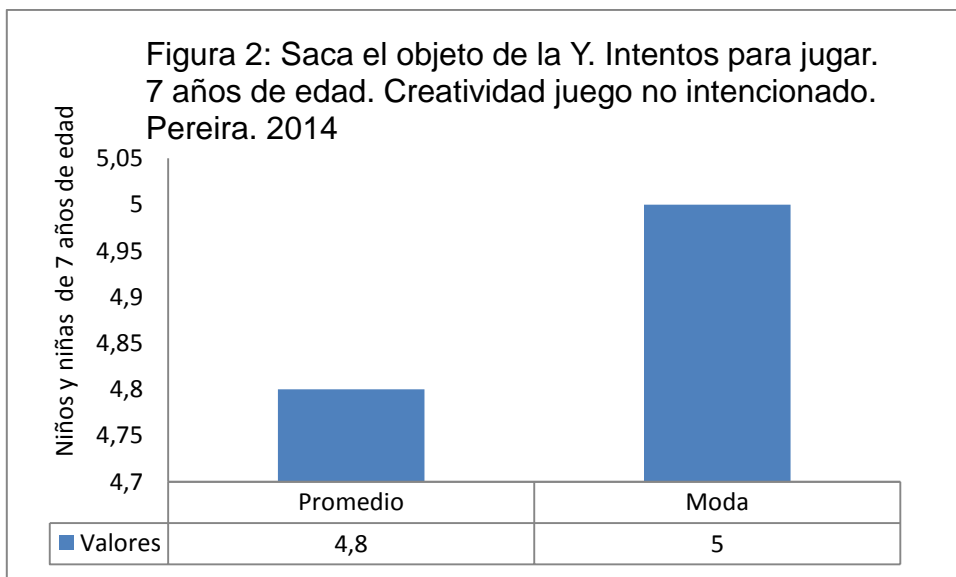
## 6. RESULTADOS

A continuación se presentan los resultados obtenidos de la intervención de juegos intencionados con los participantes, se destacan en las figuras los promedios de los intentos para resolver cada juego y la moda como aspectos estadísticos descriptivos.

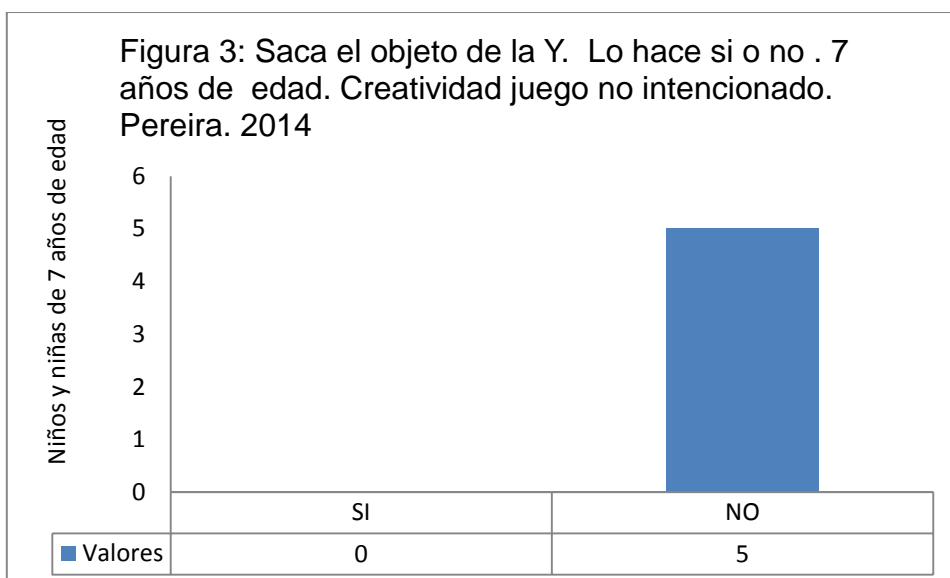
### 6.1. RESULTADOS NIÑOS Y NIÑAS DE 7 AÑOS



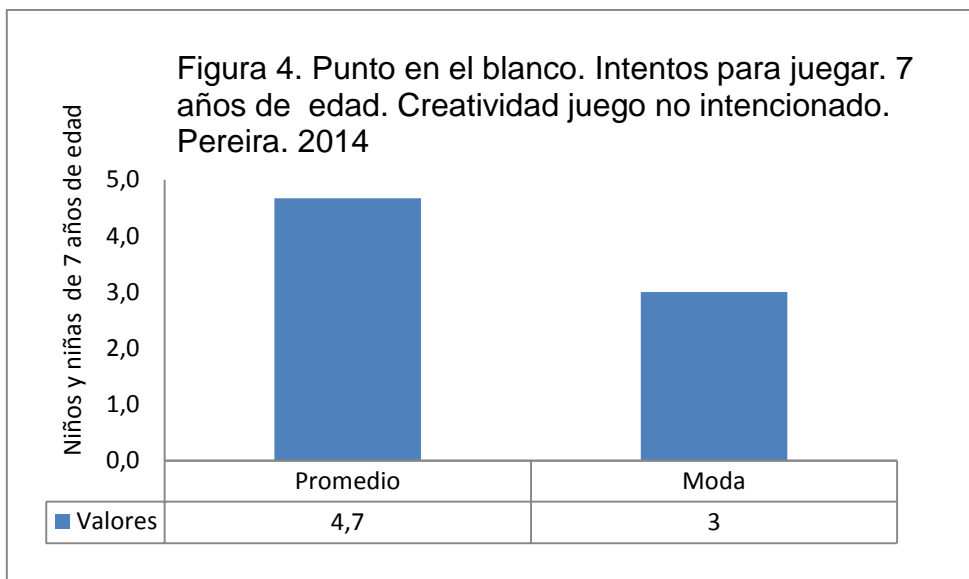
Para el juego de combina letras se nota que el promedio es de 3.5, lo que indica que los niños y niñas participantes tienen una forma de resolver el juego optando por realizar intentos. En la figura 1, se denota que el mayor número de intentos es de 3 por cada participante.



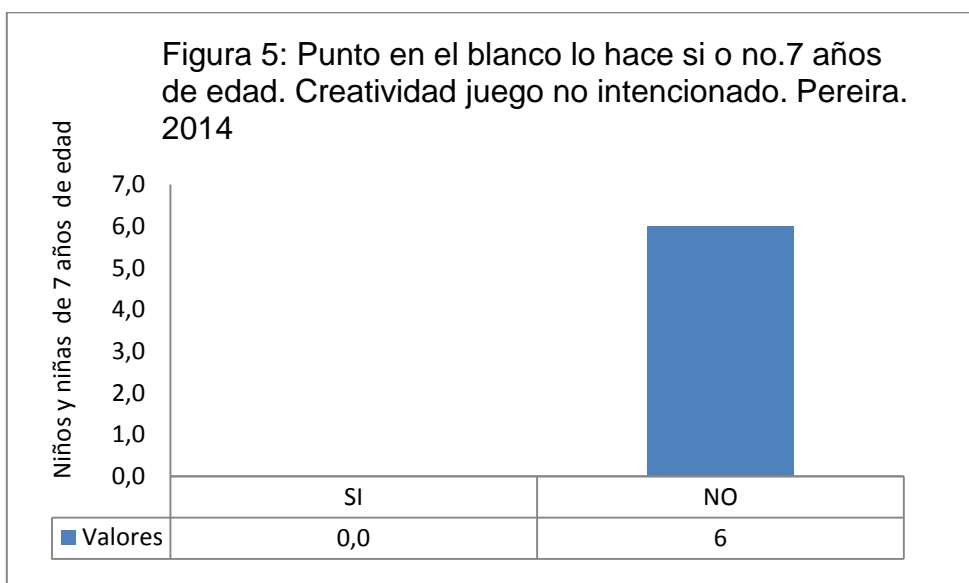
En la figura 2 se denota que el promedio de intentos para resolver el juego fue de 4,8 lo cual permite observar como los niños y niñas realizaron varios intentos para lograr resolver el juego presentado. En el juego saca el objeto de la Y el número mayor de intentos realizado por los niños fue 5.



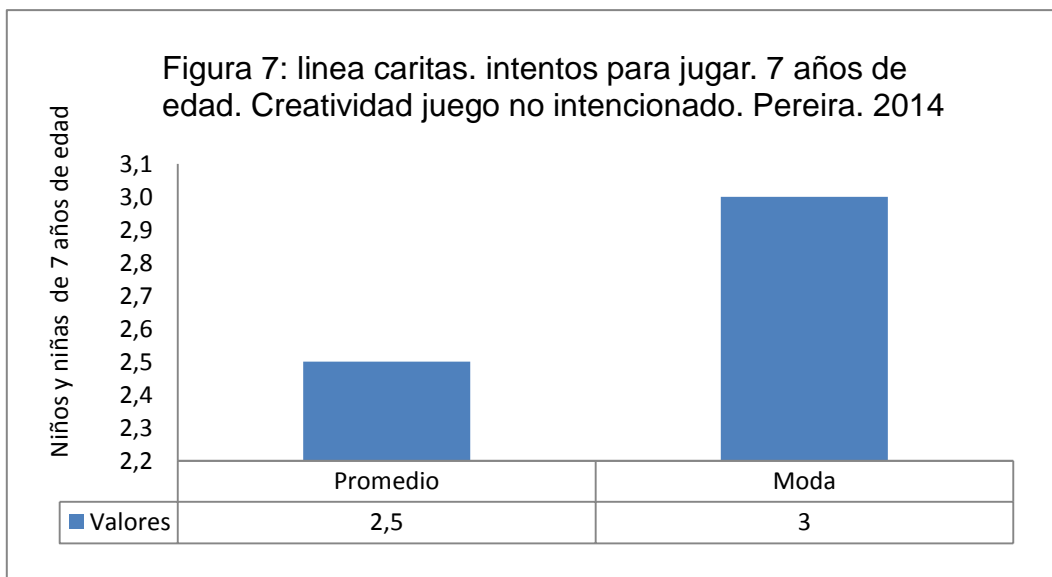
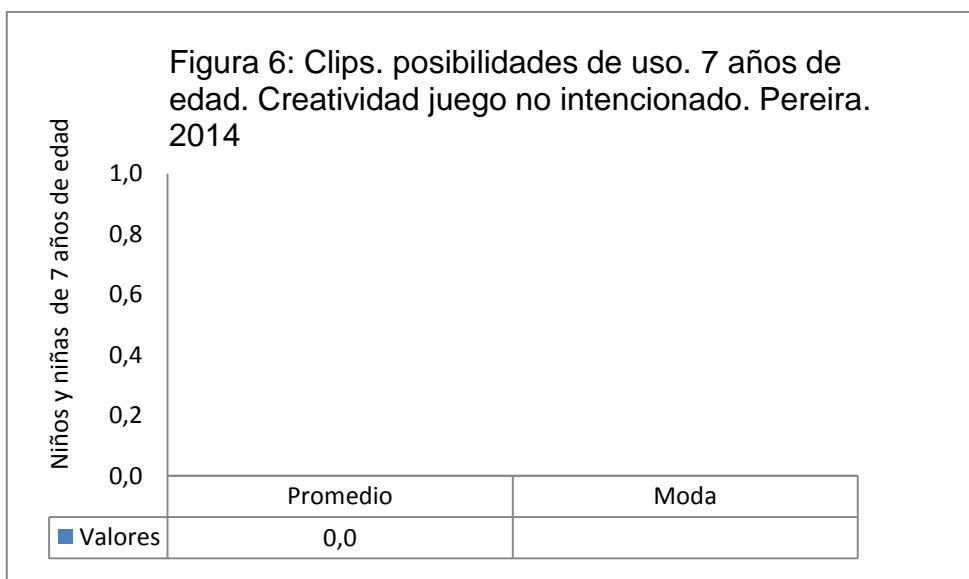
En el juego saca el objeto de la Y, se denota que ninguno de los niños y niñas logro dar solución al juego presentado.



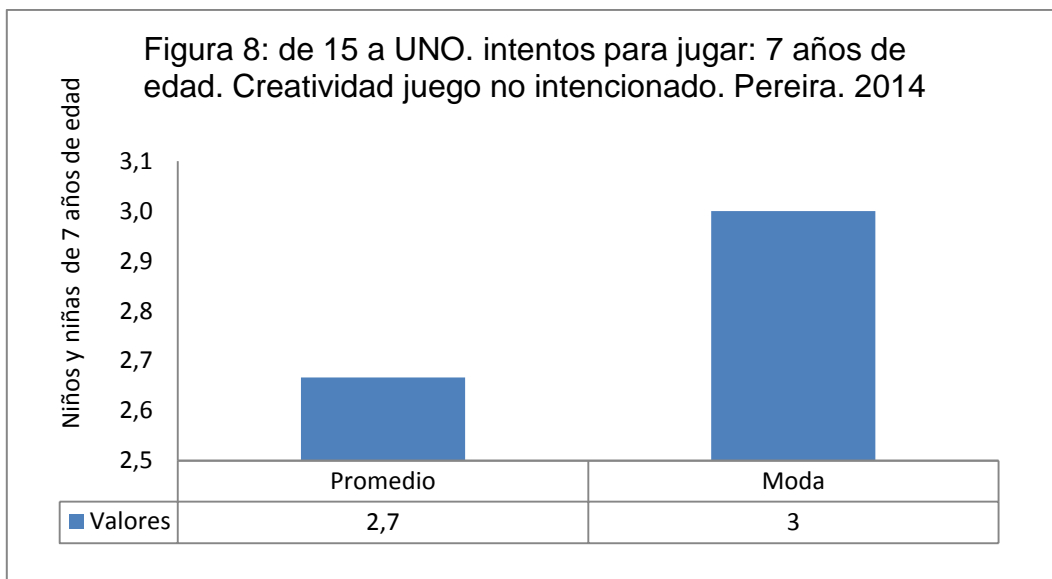
Según el promedio del juego Punto al Blanco 4,7 indica que los niños y niñas realizaron varios intentos para intentar dar solución al juego, además que el dato que más prevalece es 3 lo que indica el número de intentos de cada niño y niña fueron 3.



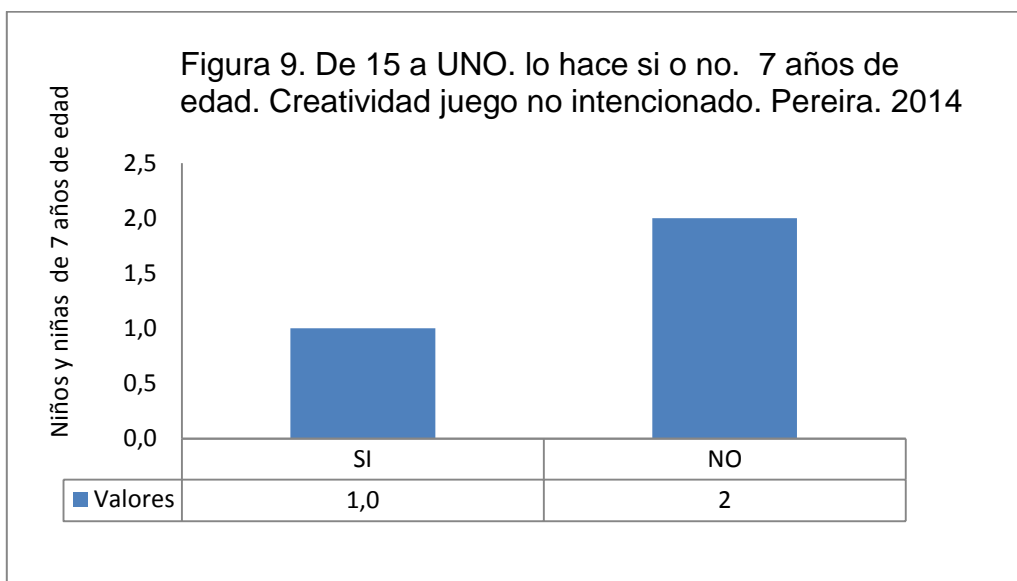
En la gráfica número 5 se denota que ninguno de los niños y niñas logro dar solución al juego presentado.



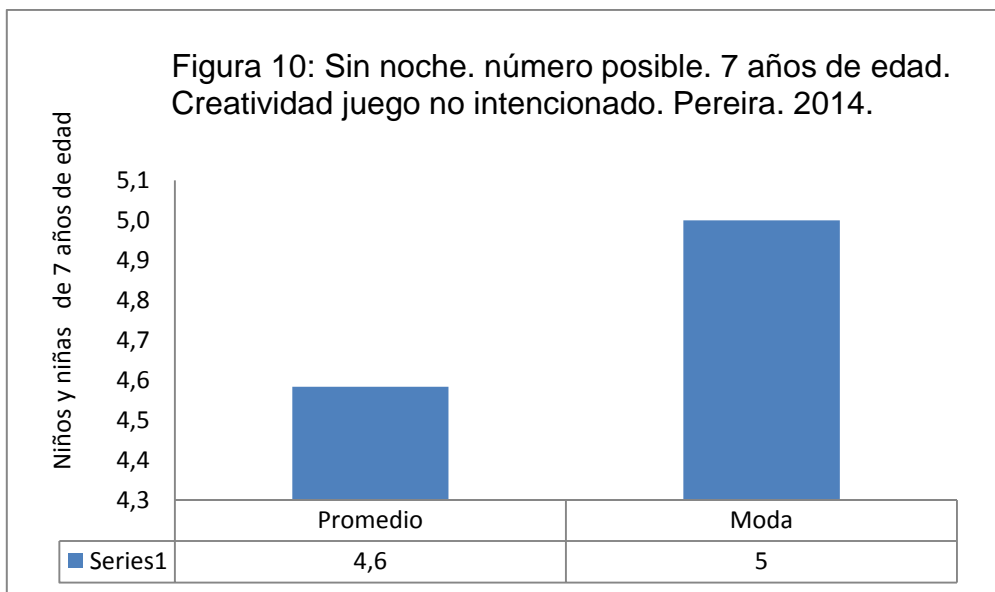
En el juego línea caritas se observa que el promedio es de 2,5 lo que indica que los niños realizaron varios intentos para intentar dar solución al problema presentado, así mismo, el dato que más prevalece es 3 demostrando que fue el número de intentos mayor que cada niño y niña realizó para intentar dar solución al juego presentado.



Para el juego de 15 a UNO, denota que el promedio es 2,7 lo que indica que los niños y niñas para dar solución al juego presentado realizan varios intentos y que el número de intentos mayor que más se repite es 3.

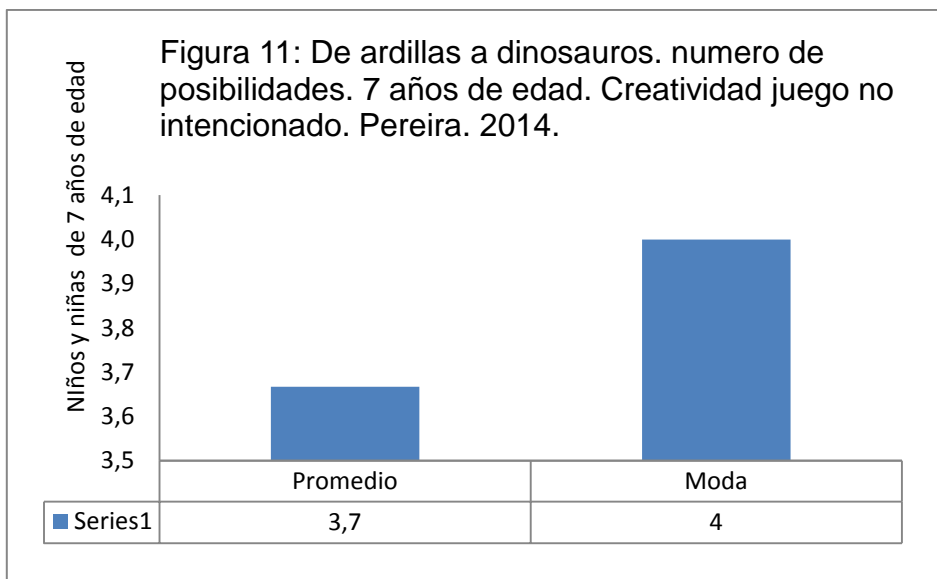


En la figura 9 se observa que solo un niño pudo resolver el juego, lo que indica que un número mayor de niños no logra resolver el juego presentado.

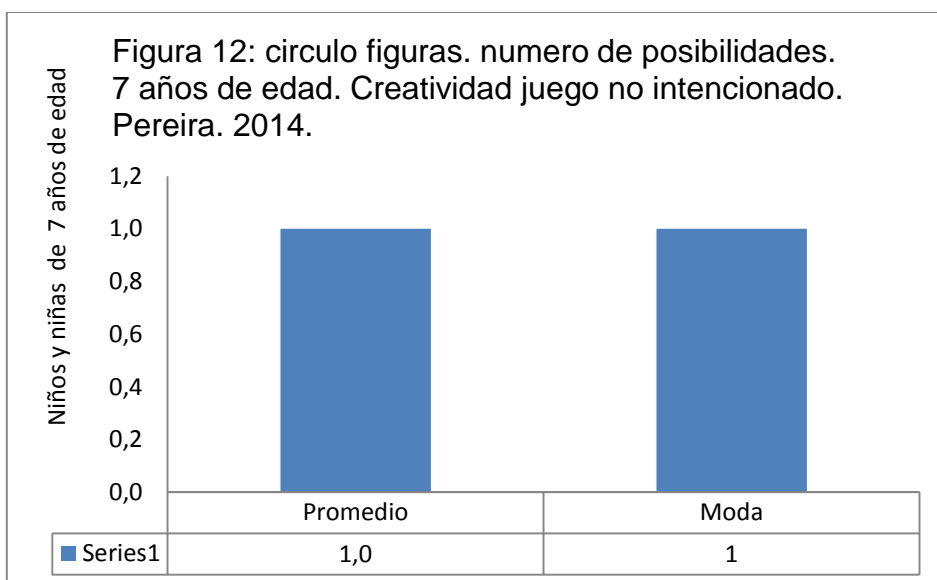


En el juego Sin Noche se observa que el promedio es de 4,6 lo que indica las respuestas que los niños dieron, así mismo, el dato que más prevalece es 5 demostrando que es el número mayor de respuestas.

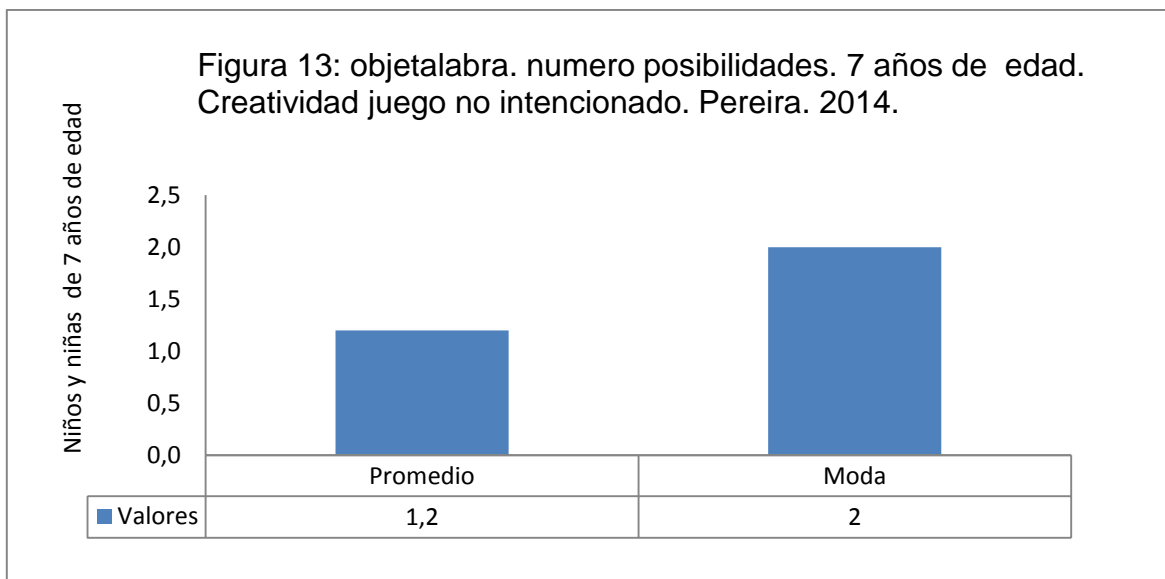




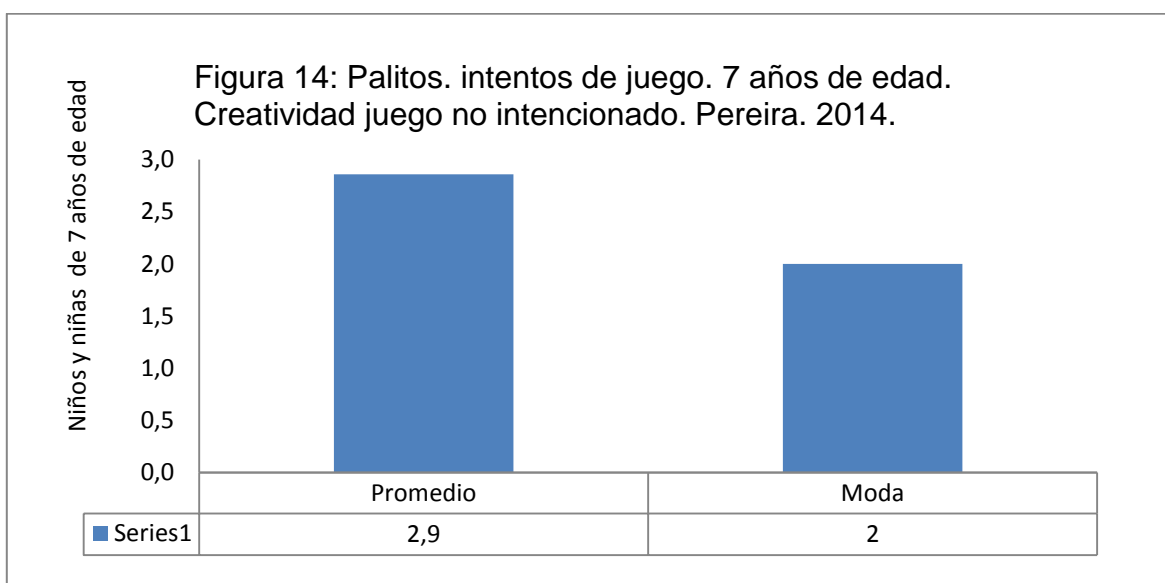
Según el promedio del juego De Ardillas a Dinosaurios es de 3,7 lo que indica que las posibilidades de respuestas, además que el dato que prevalece es 4 indicando el número de posibilidades que más prevalece.



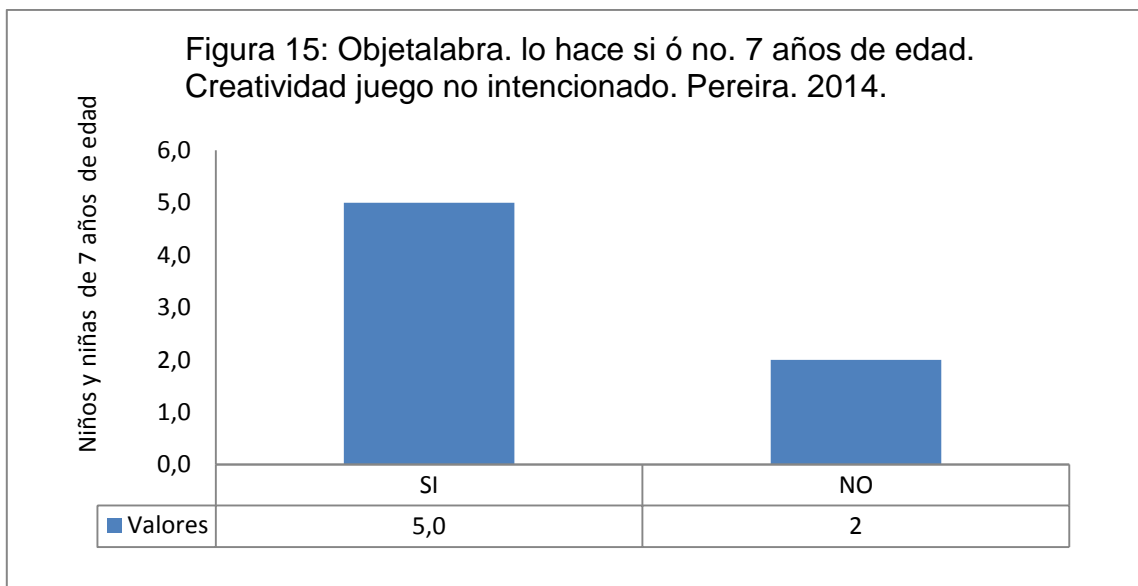
En el juego Circulo Figuras se observa que el promedio es de 1,0 lo que indica las posibilidades de los niños y niñas para realizar diferentes dibujos a partir de cada círculo, así mismo, el dato que más prevalece es 1, demostrando el número mayor de posibilidades.



La figura 13, denota que el promedio es 1,2 lo que indica las posibilidades de los niños y niñas para crear palabras, además el número mayor de posibilidades es 2

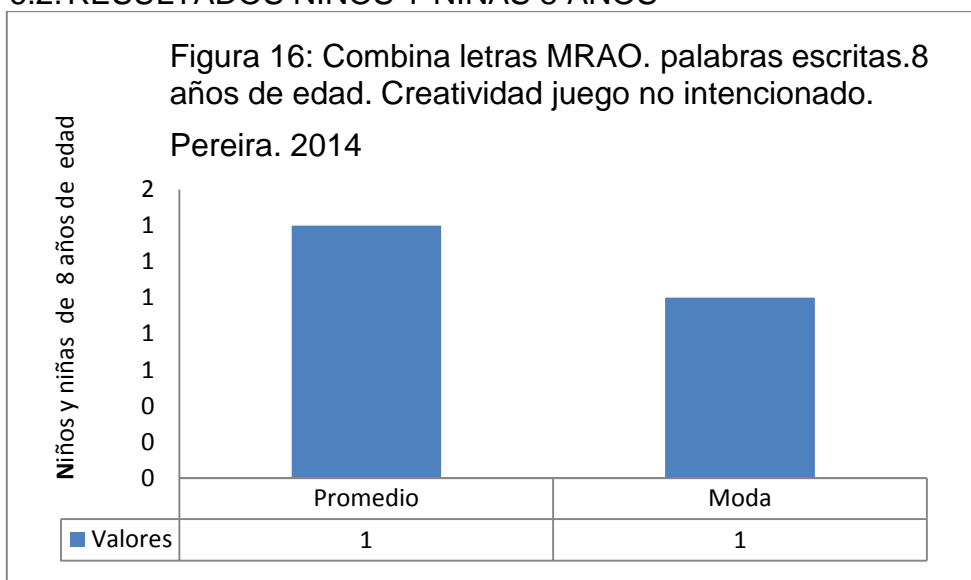


Según el promedio del juego Palitos es de 2,9 lo que indica que los niños y niñas realizaron varios intentos por intentar resolver el juego, además que el dato que prevalece es 2 lo que indica el número mayor que cada niño realizó para resolver el juego.

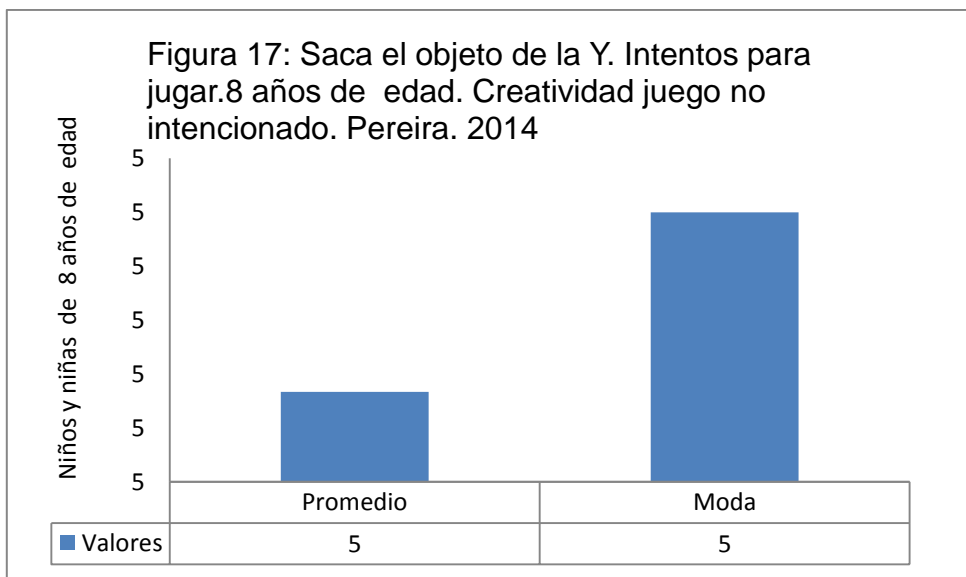


En la figura 15 denota que 5 de 7 niños logran resolver el juego y 2 niños no lo hacen.

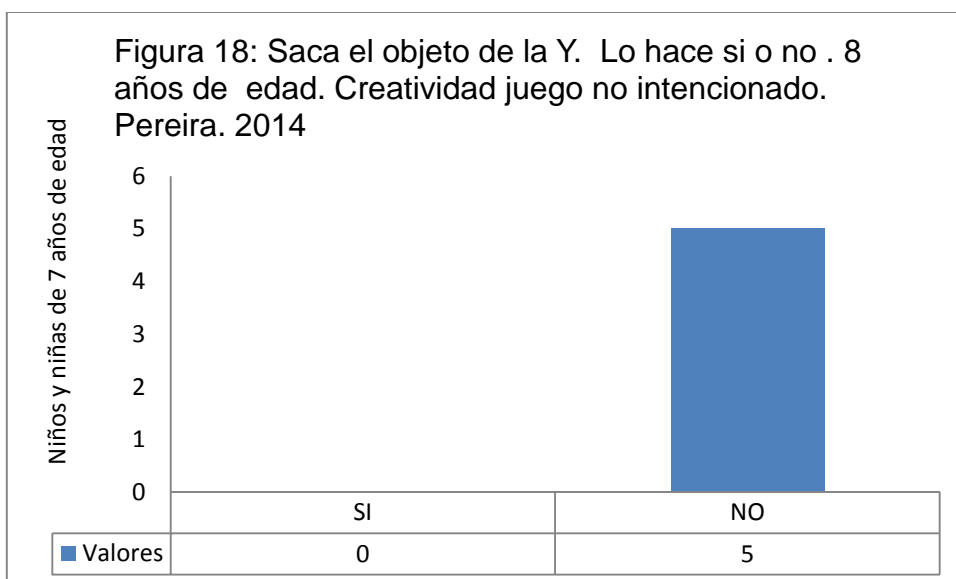
## 6.2. RESULTADOS NIÑOS Y NIÑAS 8 AÑOS

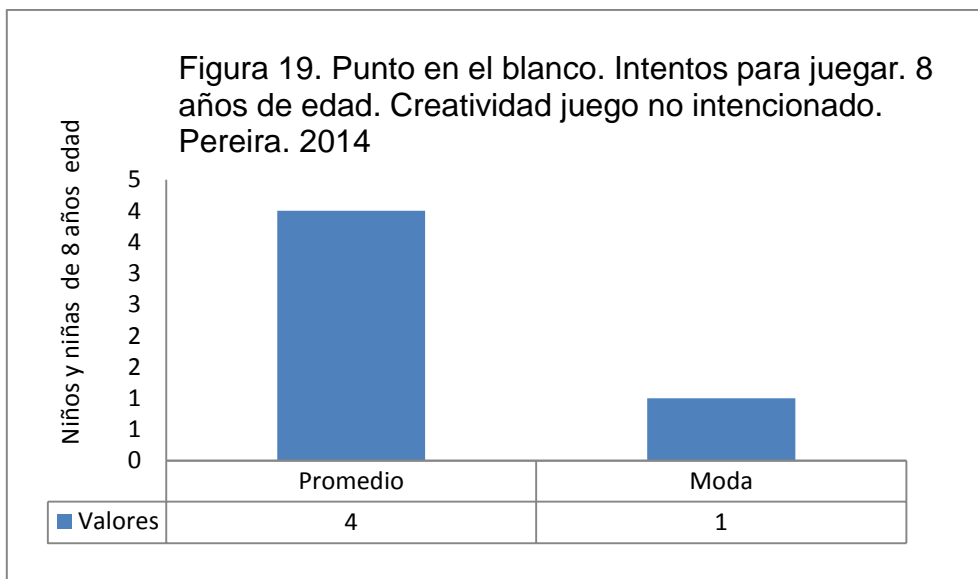


Para el juego de combina letras se nota que el promedio es de 1, lo que indica que los niños y niñas participantes tienen una forma de resolver el juego optando por realizar intentos. En la figura 1, se denota que el mayor número de intentos es de 1 por cada participante.

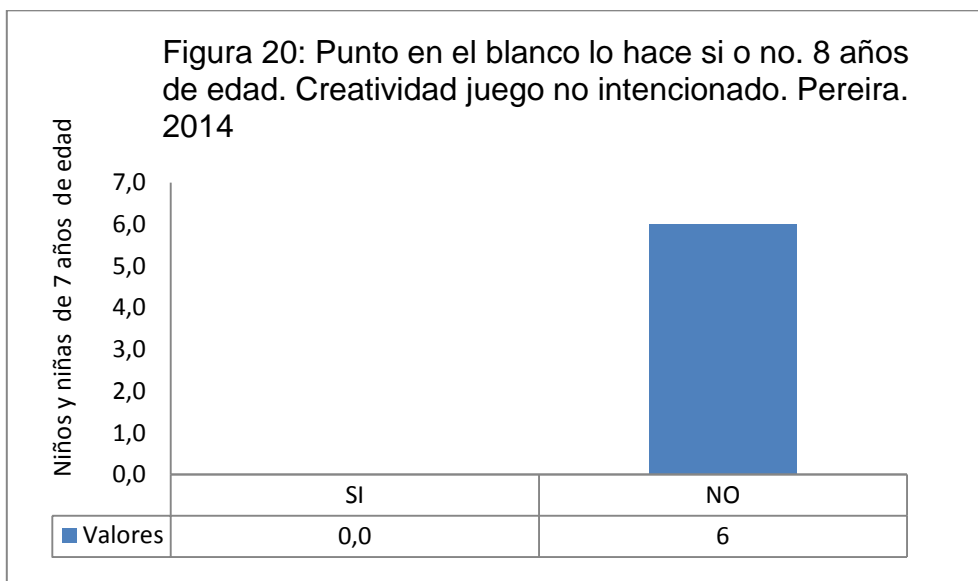


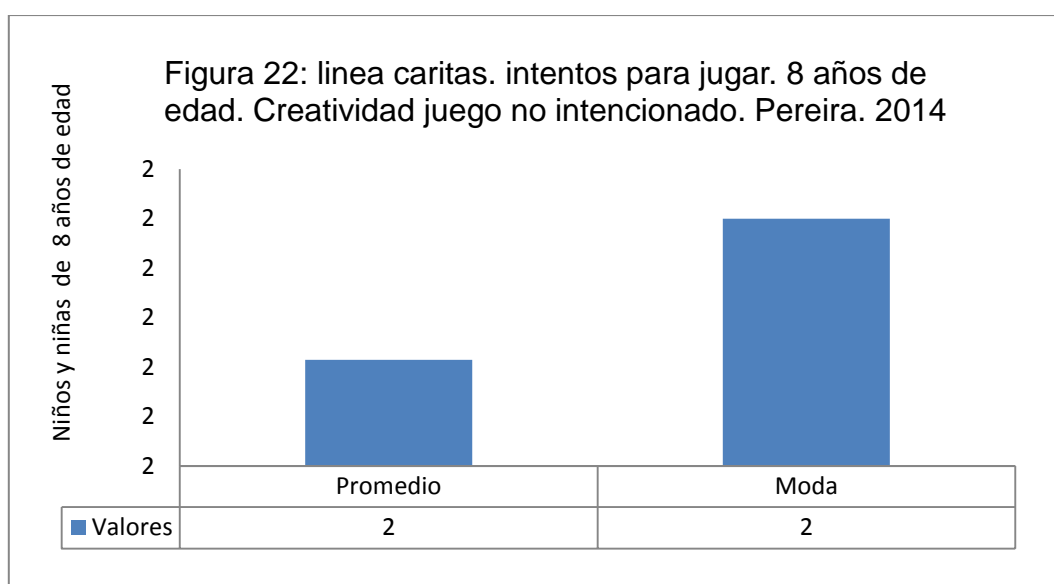
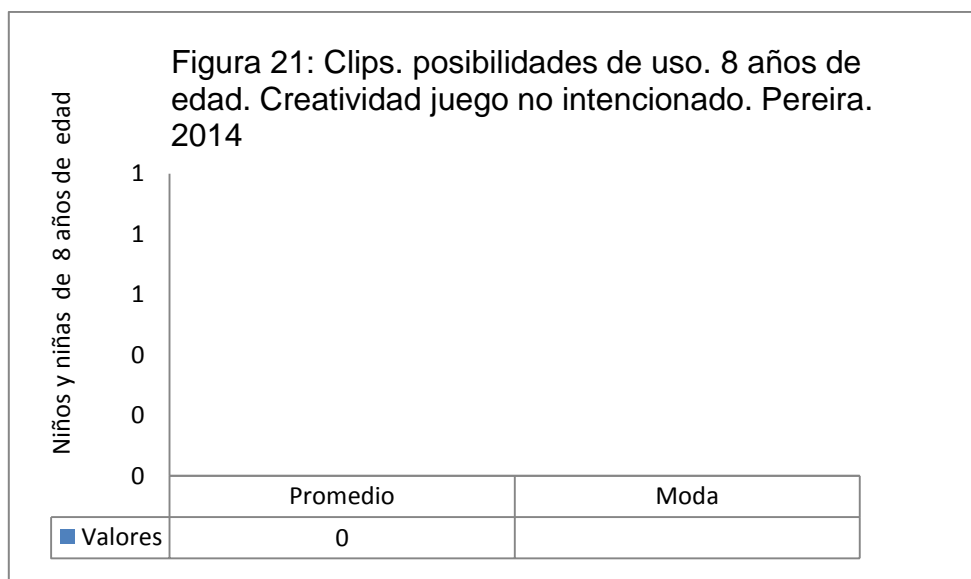
En la figura 2 se denota que el promedio de intentos para resolver el juego fue de 5 lo cual permite observar como los niños y niñas realizaron varios intentos para lograr resolver el juego presentado. En el juego saca el objeto de la Y el número mayor de intentos realizado por los niños fue 5.



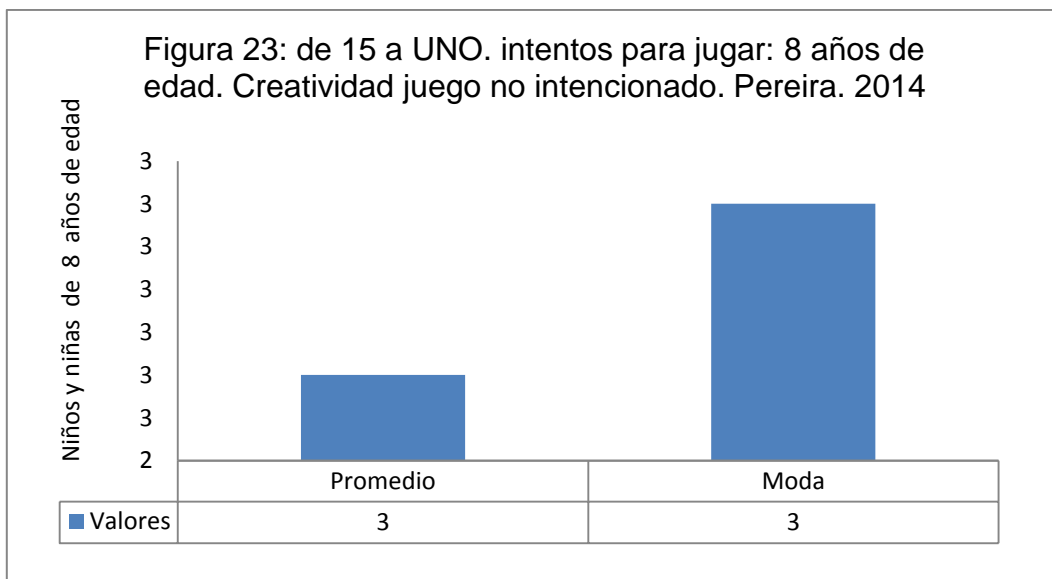


Según el promedio del juego Punto al Blanco 4 indica que los niños y niñas realizaron varios intentos para intentar dar solución al juego, además que el dato que más prevalece es 1 lo que indica el número de intentos de cada niño y niña fueron 1.

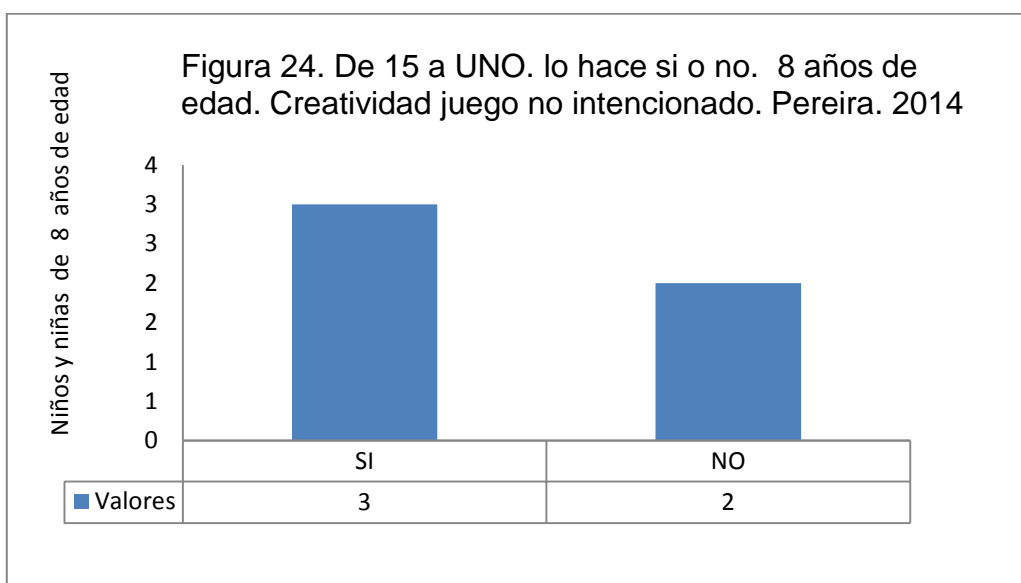




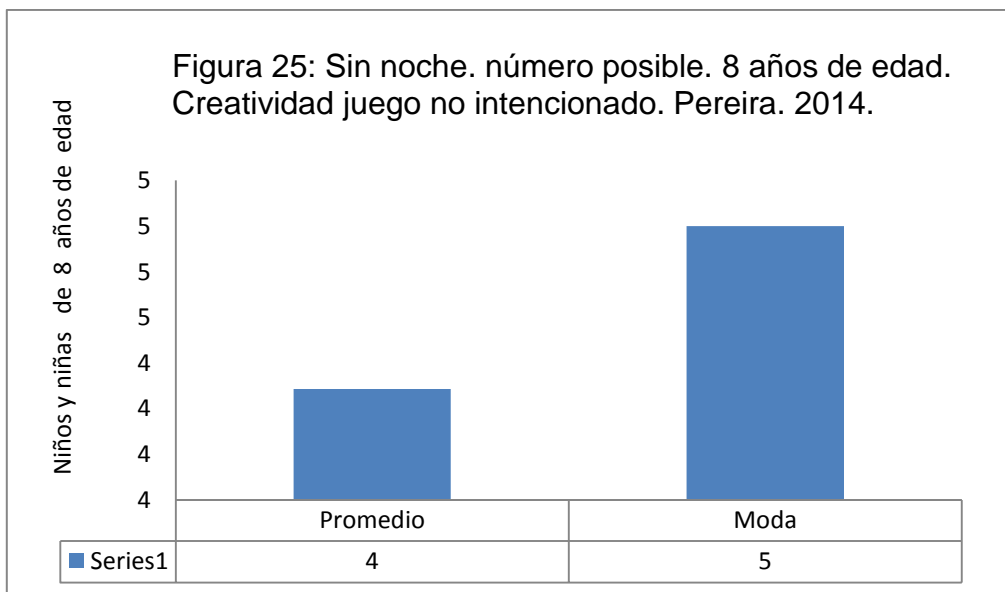
En el juego línea caritas se observa que el promedio es de 2 lo que indica que los niños realizaron varios intentos para intentar dar solución al problema presentado, así mismo, el dato que más prevalece es 2 demostrando que fue el número de intentos mayor que cada niño y niña realizó para intentar dar solución al juego presentado



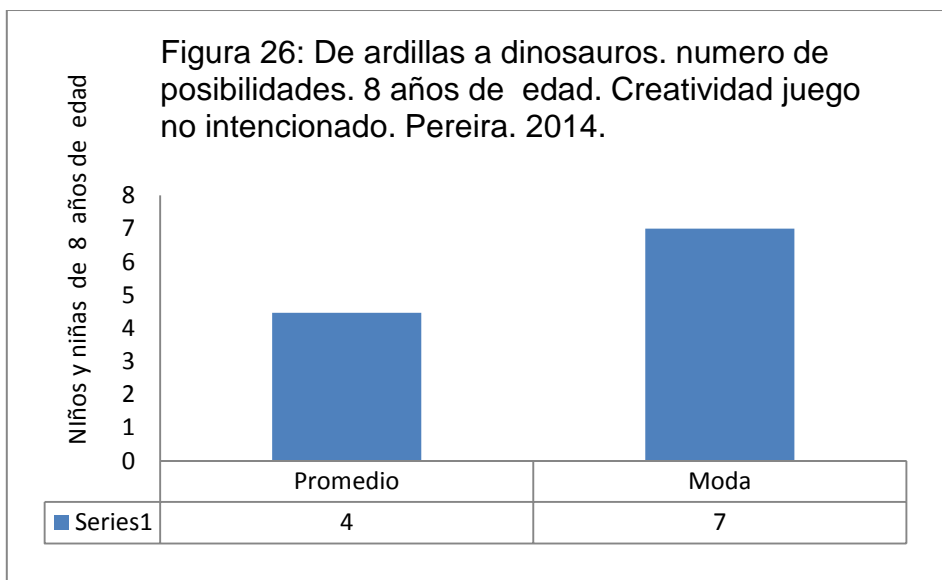
Para el juego de 15 a UNO, denota que el promedio es 3 lo que indica que los niños y niñas para dar solución al juego presentado realizan varios intentos y que el número de intentos mayor que más se repite es 3.



En la figura 9 se observa que 3 niños pudieron resolver el juego, lo que indica que dos es el número mayor de niños no logra resolver el juego presentado.

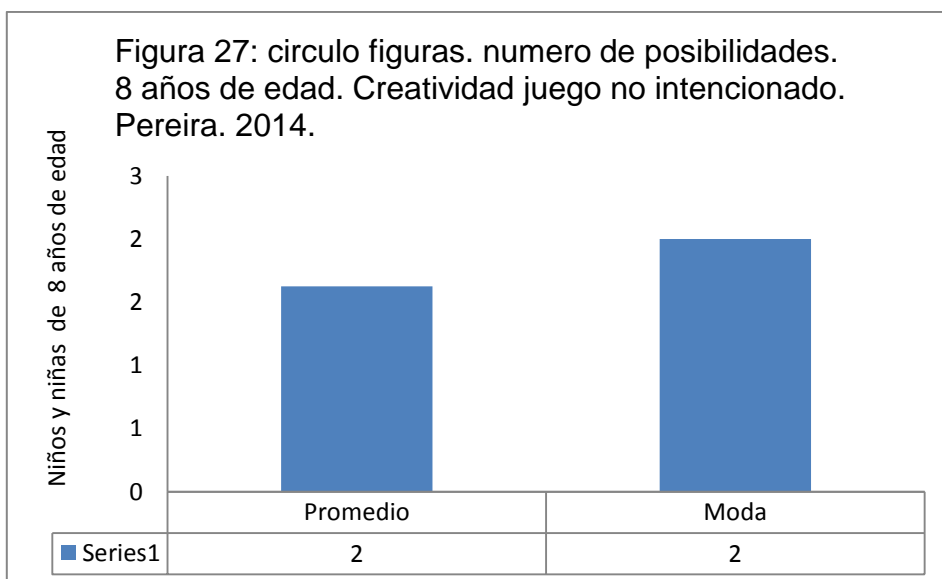


En el juego Sin Noche se observa que el promedio es de 4 lo que indica las respuestas que los niños dieron, así mismo, el dato que más prevalece es 5 demostrando que es el número mayor de respuestas.

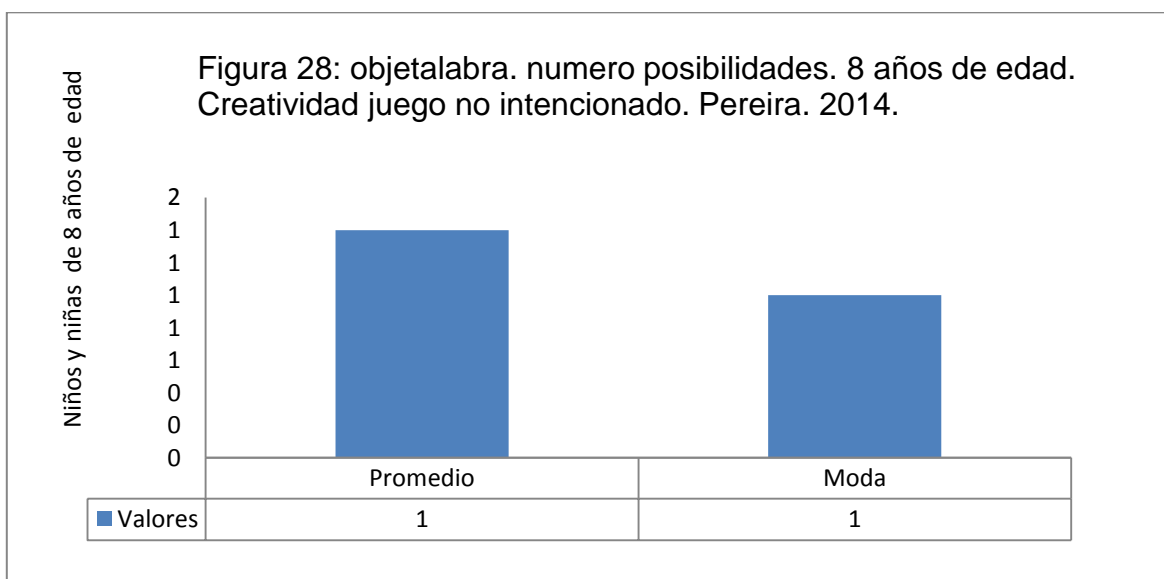


Según el promedio del juego De Ardillas a Dinosaurios es de 4 lo que indica que las posibilidades de respuestas, además que el dato que prevalece es 7 indicando el número de posibilidades que más prevalece.

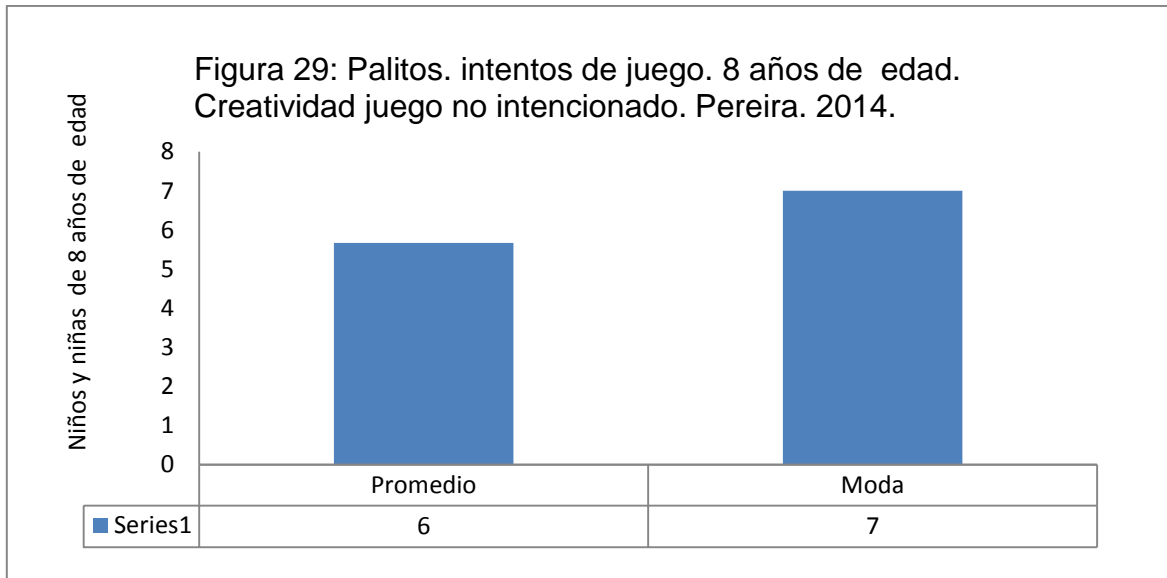




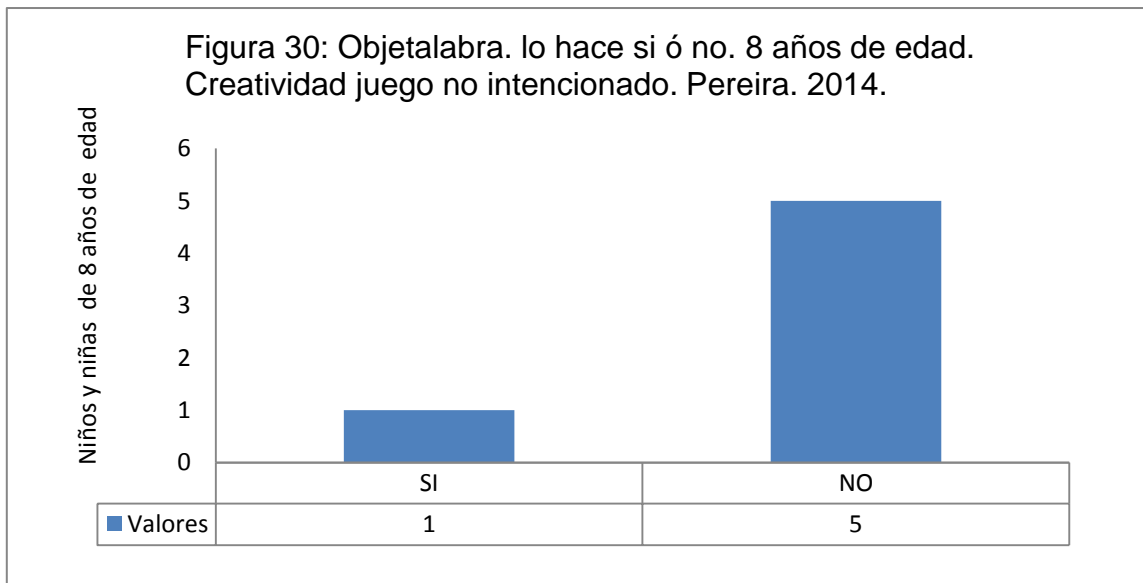
En el juego Circulo Figuras se observa que el promedio es de 2 lo que indica las posibilidades de los niños y niñas para realizar diferentes dibujos a partir de cada círculo, así mismo, el dato que más prevalece es 2, demostrando el número mayor de posibilidades.



La figura 13, denota que el promedio es 1 lo que indica las posibilidades de los niños y niñas para crear palabras, además el número mayor de posibilidades es 1



Según el promedio del juego Palitos es de 6 lo que indica que los niños y niñas realizaron varios intentos por intentar resolver el juego, además que el dato que prevalece es 7 lo que indica el número mayor que cada niño realizó para resolver el juego



En la figura 15 denota que de 6 niños y niñas uno logra resolver el juego y 5 no lo hacen.

## 7. ANÁLISIS

El presente capítulo de análisis hace referencia a la interpretación que se hace de los resultados de los juegos aplicados a los niños y niñas que participaron en el estudio y como estos resultados toman relevancia cuando se entienden desde los criterios de la creatividad en función de la pedagogía.

El resultado del juego “**línea caritas**” que trabaja el criterio de la flexibilidad, representa que los niños de 7 años realizaron varios intentos más que los niños de 8, por lo tanto en los niños de 7 años se evidencia mayor aptitud para producir respuestas muy variadas y así encontrar la solución, mientras que en los niños de 8 años su proceso de reflexión cognitiva se muestra con resultados de menor calificación.

En este sentido se demuestra que las prácticas de estimulación creativa que tienen los niños en sus contextos, están mediadas por una costumbre de realizar lo que se les pide de la misma forma como se les enseña, dado al realizar juegos que permiten otras formas de solución no acuden a probar con más intentos o alternativas<sup>21</sup>.

Desde una observación pedagógica, se entiende que las prácticas educativas llevan a los niños y niñas a tener una única respuesta a procedimientos que requieren procesos cognitivos y dejan de lado las alternativas creativas que los niños tengan frente a una situación académica o en su vida cotidiana.

Seguidamente el resultado del juego de “**15 a UNO**” que trabaja el criterio de la flexibilidad, evidencia que los niños de 7 años realizaron pocos intentos que los niños de 8 años. De esta manera se muestra que en los niños de 7 años su proceso creativo se presenta en menores intentos para encontrar la solución sin embargo en los niños de 8 años su proceso de metacognición les permite hacer varios intentos para encontrar la solución.

En este juego los niños tienden a presentar soluciones desde una sola perspectiva, lo cual reduce las posibilidades de dar respuesta a la situación presentada aplicando diversos criterios. “La creatividad es un proceso del pensamiento, un mecanismo intelectual a través del cual se asocian ideas o conceptos, dando lugar a algo nuevo, original. Implica la redefinición del planteamiento, del problema, para dar lugar a nuevas soluciones”<sup>22</sup>.

---

<sup>21</sup>Op.cit., Romero.

<sup>22</sup>Op.cit., Álvarez.

Por consiguiente desde una mirada pedagógica el que los docentes permitan a sus estudiantes analizar diversos ángulos para enfrentarse a determinada situación podrá fortalecer en estos procesos metacognitivos a través de la experiencia con diversas formas para llegar a un mismo objetivo ya sea académico o de la vida cotidiana.

Continuando con los análisis, el resultado del juego **“Sin noche”** que trabaja el criterio de la originalidad representa que los niños de 7 años produjeron más respuestas que los niños de 8 años por lo tanto en los niños de 7 años la originalidad se evidencia en las diversas propuestas de los niños para dar una solución a la situación planteada mientras que los niños de 8 años prefieren hacer interpretaciones de la situación planteada con ideas más convencionales.

Este juego permite a los niños expresar múltiples alternativas para dar solución a situaciones planteadas que requieren ser analizadas desde diversas perspectivas, sin embargo en algunos niños solo se centran en un solo punto de vista referente a esto se puede decir que “las escuelas matan continuamente la creatividad en los niños y niñas su argumento es “ todos los niños tienen un tremendo talento y que nosotros lo despilfarramos, despiadadamente”<sup>23</sup>.

Los niños tienen múltiples habilidades para generar un sin número de ideas referente a determinado suceso, por lo tanto las prácticas educativas deben contribuir a fortalecer y estimular dichas habilidades y no conducir a los niños a un solo camino, a una sola posibilidad de respuesta, sino por el contrario permitirles explorar distintas soluciones.

Teniendo en cuenta el resultado del juego de **“Ardillas a dinosaurios”** que trabaja el criterio de la originalidad evidencia que los niños de 7 años realizaron menos intentos que los niños de 8 años de esta manera se evidencia que los niños de 7 años poseen pocas alternativas en su proceso creativo para dar solución a la situación planteada mientras que en los niños de 8 años éste logran visualizar más y nuevas realidades.

Suscitar ideas novedosas o fuera del común puede tal vez resultar algo complejo para una persona, sin embargo este juego fomenta la capacidad en los participantes de proponer soluciones variadas a una situación específica y a su vez la facultad de expresarse desde lo que sienten y piensan.

La creación es parte de un proceso generativo que consiste en crear algo nuevo y materializarlo, volverlo real, tangible. La creatividad a diferencia de los sueños, que se quedan en sueños, consiste en aportar herramientas para cumplir los

---

<sup>23</sup>Op. cit., Robinson.

sueños en vez de solamente soñar. Hasta cierto punto hay quien nace con una especie de chispa, sin embargo el talento debe ser trabajado para hacerlo más preciso y así la persona podrá desarrollar todo su potencial.<sup>24</sup>

Como se evidencia en el juego de combina letras MRAO los niños de 7 años hacen más intentos de resolver el juego a diferencia de los niños de 8 años, estos últimos solo logran formar una palabra mientras que los de 7 años logran formar 3 palabras.

Como afirma Ornstein (1972) la creatividad tiene que ver con la intervención perturbadora del hemisferio derecho en el orden o esquema ya establecido de las cosas, a su vez la creatividad está relacionada con el grado de motivación tal como lo afirma AMABILE (1983), la creatividad todos los días hay que despertarla con actividades que impliquen pensamiento, que genere conflicto cognitivo.

Desde la pedagogía, se plantea que la creatividad no solamente está relacionada con un solo factor, es por eso que se debe motivar a los niños independientemente de la edad, planteando diferentes juegos que impliquen sensibilidad a los problemas, flexibilidad, originalidad y fluidez. de esta manera los niños y niñas tendrán que hacer un esfuerzo por buscar diferentes respuestas.

En el juego saca el objeto de la Y se puede evidenciar como los niños(as) de 8 años hacen varios intentos para resolver el juego, se puede analizar que los niños no desisten a pesar del esfuerzo que estos hacen, todos los intentos son fallidos en tanto que los niños de 7 años como los de 8 no pudieron resolver el juego.

En este sentido BARRON (1968) menciona que la creatividad es la capacidad de producir respuestas adaptadas e inusuales, para resolver este juego es necesario pensar en respuestas inusuales, diferentes salirse de lo que siempre se está acostumbrado, ver más allá de lo que puede ser lógico es ahí donde se puede dar soluciones al juego.

Desde la pedagogía los aportes que se hace es incentivar a los niños para que resuelvan juegos que estén más allá de las respuestas obvias, así mismo se recomienda que en las aulas de clase se esté motivando a los niños para que no desfallezcan al no encontrar las respuestas a los juegos sino por el contrario a seguir intentando de todas las maneras posibles es allí donde colocaran lógica y podrán resolver cualquier juego que esté al nivel de su desarrollo cognitivo. lo importante es perseverar siempre ese es el papel del docente darle las herramientas que lleven al niño a seguir intentando y levantarse cuando se caiga, llenándolo de palabras alentadoras como “usted es capaz” “piensa un poco más” “busca por otras alternativas”.

-En el juego punto en el blanco como la figura lo muestra los niños de 7 años realizaron aproximadamente 3 intentos en el tiempo estimado entre tanto los niños

---

<sup>24</sup> Op.cit., Punset.

de 8 años realizaron aproximadamente 1 intento en ambos casos los intentos no fueron suficientes para lograr resolver el juego, pero si indica como los niños de 7 años perseveran más que los niños de 8 años.

Es claro como en el juego “punto al blanco” se dificulta buscar otras alternativas que salga de lo que solo se ve a simple vista, quizás la creatividad desde pequeños se restringe ya que a los niños siempre se está imponiendo mas no se da la libertad de experimentar como debería ser, cuando a los niños se los reprime se genera inseguridad, además los niños desde pequeños sufren bloqueos en su imaginación puede ser por entornos familiares escolares sociales en general.

Desde la pedagogía se podría aportar para mejorar la creatividad concientizándose de cuáles son los bloqueos que los niños han sufrido, y brindar herramientas para superar los bloqueos que impiden que la creatividad se mejore.

En el juego “**línea caritas**”, se observa como los niños de 7 años hacen más intentos que los niños de 8 años, esto indica que los niños de 8 años quizás piensen más para hacer intentos, mientras que los niños de 7 años son más espontáneos.

Como lo afirma Robert J Sternberg, la creatividad tiene un componente personal y sociocultural; esas influencias que moldean nuestra forma de actuar, hasta de pensar, con el tiempo influyen haciendo transformaciones. Robert afirma que todos somos creativos, sino que en el juego de la inversión unos arriesgan más que otros, esto ocurre con los niños de 7 años quienes arriesgan más que los niños de 8 años.

Desde la pedagogía se puede hacer muchos aportes, los docentes deben invitar a sus estudiantes a pensar diferente a lo que siempre están acostumbrados, promover dentro del salón de clase la libertad de expresión, trabajando sobre problemas imaginarios y reales para que se busquen soluciones reales, sin olvidar que todos somos creativos solo es cuestión de desarrollarla.

## 8. CONCLUSIONES

Las siguientes conclusiones darán respuesta a los objetivos planteados en este trabajo, teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la gestión de los indicadores de la creatividad: originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración en los niños de 7 y 8 años con los cuales se aplicaron cada uno de los juegos.

Se puede concluir que la estimulación del cerebro para producir pensamientos innovadores se ve limitado debido a las estrategias didácticas implementadas en las prácticas educativas interesadas o dirigidas a otro tipo de aspectos dentro de la formación “integral” de los niños. Desarrollar la capacidad creadora en los niños desde muy pequeños no se delimita a trabajar o estimular un solo hemisferio por el contrario estimular ambos, porque es un proceso global. Estrategias pedagógicas basadas en objetos, lenguaje y situaciones problema a partir de los juegos representan una gran herramienta para estimular dicha capacidad.

Según Blakemore (2008:19) El cerebro ha evolucionado para educar y ser educado... es la máquina gracias a la cual se producen todas las formas de aprendizaje... es también el mecanismo natural que pone límites en el aprendizaje, así como determina lo que puede ser aprendido, cuánto y con qué rapidez. Comprender esto implica desde ya, la transformación e innovación de las prácticas educativas que fortalezcan de manera significativa el proceso de aprendizaje de los estudiantes que realmente las estructuras mentales puedan ser transformadas, y en la aplicación de nuestro trabajo observamos que la capacidad creadora en los niños puede estimularse a partir de juegos intencionados.

A su vez estos juegos permiten identificar como la fluidez es abordada de una manera más eficaz por los niños, sin embargo no hay una diferencia significativa en los indicadores de: flexibilidad, originalidad y elaboración denotan que no están siendo estimulados en los contextos educativos.

Por lo tanto son niños a los cuales se les dificulta la generación de ideas novedosas que den solución a determinadas situaciones. En esta aplicación se pudo observar como para los niños pensar diferentes opciones de respuestas innovadoras resultaba algo complejo, adaptándose a solo respuestas lógicas que están dentro de sus capacidades mentales.

De esta manera en el momento de realizar la evaluación de los indicadores de la creatividad por medio de juegos intencionados se observó que en ambas edades la fluidez sí está siendo estimulada en los contextos educativos, pero los otros indicadores como la originalidad, flexibilidad están siendo dejados aun lado.

Aunque los niños tenían la posibilidad de ser valorados en un tiempo y repetición, sus respuestas seguían presentándose en una misma línea, es decir por medio de los juegos era posible generar múltiples respuestas novedosas.

Finalmente se puede concluir a partir de los resultados analizados que la fluidez se presenta con más relevancia significativa en los niños de 7 años, en cuanto a los niños de 8 años se detenían a pensar antes de dar sus respuestas a veces más de la mitad del tiempo establecido generándoles un bloqueo para dar ideas novedosas; a diferencia de los niños de 7 años que sus ideas eran fuera de lo común.



## 9. RECOMENDACIONES

A partir del presente proyecto se hace necesario dirigir las siguientes recomendaciones al campo de la educación.

Dentro del aula de clase generar o presentar a los niños pequeños juegos permite estimular la creatividad. En este sentido nos referimos a juegos que les permitan a los estudiantes posibilitar la comunicación y el encuentro con las personas, dé lugar a materiales y actividades que estimulen la curiosidad, la capacidad creadora y el diálogo, y se permita la expresión libre de las ideas, intereses, necesidades y estados de ánimo de todos, en una relación ecológica con la cultura y la sociedad en general según lo plantea Duarte Duarte.

Desde una postura pedagógica una recomendación del uso de juegos para medir los criterios de creatividad como la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración sería por medio de la implementación de juegos que generen en los niños un desequilibrio cognitivo momentáneo y a partir de esto los niños los niños deban readaptar la nueva información recibida a partir de la solución que encuentren a los juegos propuestos. Pensar en una única oportunidad de respuesta o de solución obvia para resolver alguna situación, limita a tomar otras decisiones o posturas diferentes a lo ya establecido.

## 10. BIBLIOGRAFÍA

ESQUIVIAS, María Teresa. Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. Revista Digital Universitaria, 31 de enero 2004, Volumen 5 Número 1, ISSN: 1067-6079. Disponible en internet [http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf), fecha de visita septiembre 6 de 2014.

GARDNER, Howard. Estructuras de la mente, la teoría de las inteligencias múltiples. Colombia. Sexta reimpresión (FCE, Colombia), 2001.

MARINA, José. Energía creadora, ciencia y tecnología – invitado del mes Ken Robinson. Disponible en internet: <http://www.energiacreadora.es/ec-11/invitado-del-mes-ken-robinson/>. Junio 6 de 2014.

PEREZ, Cecilia. Teoría Triarquica de Sternberg. Universidad de concepción. Facultad de educación. 2008.

PUNSET, Elsa. Entrevista Robert Dilt sobre creatividad. Redes. España. Consultado marzo 7 2014. Disponible en internet: <http://www.youtube.com/watch?v=CHMnWU37WuA>

REYES NAVIA, Rosa Mercedes. El juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología. Bogotá. Segunda edición 1998. Coop.ED Magisterio. Disponible en: [http://books.google.com.co/books?id=sxNCofE8WW8C&pg=PA52&lpg=PA52&dq=wallon++los+juegos+constituyen+simulacros&source=bl&ots=SneiU1W4-D&sig=p\\_ZsxHxxQ9F7STjCNbCNV1bfmal&hl=es&sa=X&ei=mjwWVMuqO4v8oQTS3IHwBg&ved=0CCkQ6AEwAg#v=onepage&q=wallon%20%20los%20juegos%20constituyen%20simulacros&f=false](http://books.google.com.co/books?id=sxNCofE8WW8C&pg=PA52&lpg=PA52&dq=wallon++los+juegos+constituyen+simulacros&source=bl&ots=SneiU1W4-D&sig=p_ZsxHxxQ9F7STjCNbCNV1bfmal&hl=es&sa=X&ei=mjwWVMuqO4v8oQTS3IHwBg&ved=0CCkQ6AEwAg#v=onepage&q=wallon%20%20los%20juegos%20constituyen%20simulacros&f=false)

ROBINSON, Ken. ARONICA, Lou. El elemento descubrir tu pasión lo cambia todo. Bogotá. Random House Mondadori. 2009.

Vygotsky y la situación imaginaria en el juego. pág. 76. Disponible en internet: <http://www.bdigital.unal.edu.co/19936/1/15957-49212-1-PB.pdf>, fecha de visita octubre 2 de 2014.

WINNICOTT, D, W. Exploraciones Psicoanalíticas I. Paidós. Buenos Aires, 1991.